Nintendo Switch · Wii U · 3DS · 2DS · eShop · Retro
04/17 · Ausgabe 240 · € 4,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 904907 04

Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 6,40

NINTENDO SWITCH

Großes Test-Special zur genialen 2-in-1-Konsole!

Nintendos bestes Spiel seit Jahren!

ZELDA BREATH OF THE WILD

XXL-Test auf 10 Seiten: Links atemberaubendes Open-World-Abenteuer ist mutig, unverschämt fesselnd, irre atmosphärisch und einfach gigantisch! Absolute Pflicht für Switch und Wii U!

WIR LEBEN SPIELE.

making games FESTIVAL

TRIFF DIE MACHER DEINER SPIELE!

- Fan-Meetups mit Deinen Topstars!
- Autogrammstunden z. B. mit den Machern von Call of Duty
- Hol Dir für Dich signierte Special Editions

WERDE SELBST ZUM SPIELEENTWICKLER!

- Finde Deinen Weg in die Branche
- Sprich mit potentiellen Arbeitgebern
- Informiere Dich über alle Ausbildungen
- Besuche die Making Games Talents Expo

HOL DIR NEUESTE HARDWARE UND SPIELE!

- Brandneue Games zu Superpreisen
- Sichere Dir exklusive Sonderangebote
- Hol Dir seltene Special Editions

ZOCKE DEINE SPIELE!

- MGF-Showbühne
- Zocke mit den Profis
- E-Sports Live
- Teste neue Spiele
- Über 30 neue Indie-Games
- Retro-Zone
- Chill'n'Play-Areas
- Gaming Stations

24.–26. APRIL STATION, BERLIN

Veranstalter: CMG Computec Media Group, ARUBA EVENTS

Gefördert von: medienboard BerlinBrandenburg

Teil von: Games Week Berlin

MAKINGGAMESFESTIVAL.COM

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Die Veröffentlichung einer neuen Konsole ist immer eine verdammt spannende Angelegenheit. Mit jedem Generationswechsel kommen auch neue Technologien, frische Erlebnisse und natürlich brandneue Spiele. Neue Nintendo-Konsolen sind sogar doppelt spannend, da das japanische Traditionsunternehmen stets Innovation in den Vordergrund stellt – so auch bei der Nintendo Switch. Eine Heimkonsole, die man jederzeit einfach mitnehmen kann, um auch unterwegs die gleichen Spiele ohne Kompromisse erleben zu können – das zumindest verspricht Nintendo mit seiner Konsolenneuheit. Ob dieses Versprechen auch gehalten wird, wie gut die neuartigen Joy-Con-Controller funktionieren und was die Switch sonst so auf dem Kasten hat, prüfen wir auf acht Seiten in unserem großen Test-Special zur Konsole. So viel sei schon jetzt verraten: Die Nintendo Switch ist ein wirklich schickes, gut gemachtes Stück Technik!

Mindestens genauso spannend wie die neue Konsole ist die Veröffentlichung von *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* für Switch und Wii U. Ebenso wie Nintendo mit der Switch neue Pfade beschreitet, brechen die Entwickler auch bei *Breath of the Wild* mit zahlreichen etablierten Serienkonventionen, um ein ganz neues, unvergleichlich offenes *Zelda*-Erlebnis zu erschaffen. Nach mehreren Dutzend Stunden mit Links neuem Abenteuer sind unsere letzten Zweifel nun zerstreut und wir sind absolut begeistert von dem Fantasy-Epos. Warum *Breath of the Wild* ein geniales Open-World-Spiel und ein ebenso mutiger wie grandioser *Zelda*-Ableger zugleich ist, erfahrt ihr in unserem riesigen XXL-Test zum Spiel. Außerdem testen wir noch die Partysause *1-2-Switch*, das explosive *Super Bomberman R* und das groovige *Just Dance 2017* für Nintendos neue Konsole. Für 3DS-Besitzer haben wir einen großen Test zum gelungenen *Mario Sports Superstars* in petto und wer es gerne taktisch mag, blättert am besten gleich zu unserem *Fire Emblem Heroes*-Test.

Ergänzt wird diese Ausgabe durch eine sehr informative Reportage zu Nintendos neuer Führungsriege, zahlreiche Downloadtest zu den aktuellen Highlights im Nintendo eShop, einem schicken Retro-Feature zu *Super Mario Land*, Grundlagentipps zu *Zelda: Breath of the Wild* und *Fire Emblem Heroes* sowie unserer großen Community-Rubrik.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

NINTENDO SWITCH (Test)

Seite 22

Wir prüfen Nintendos innovative Hybrid-Konsole auf Herz und Nieren.

THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD (Test)

Seite 34

Hat sich die lange Wartezeit auf Links neues Abenteuer gelohnt? Lest selbst!

MARIO SPORTS SUPERSTARS (Test)

Seite 48

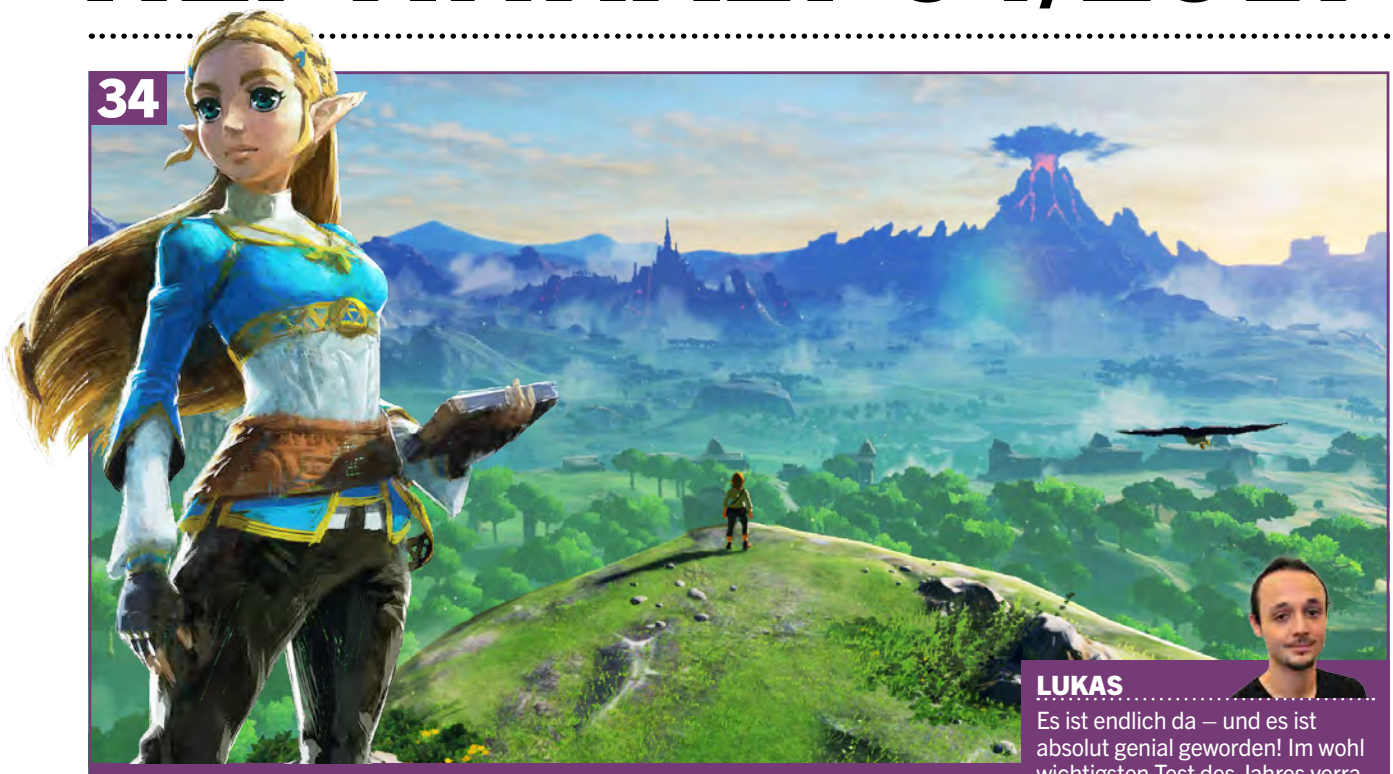
Marios neuestes Sportspiel bietet gleich fünf Disziplinen auf einen Schlag.

ZAHLEN & FAKTEN

- **Test, den jeder machen wollte:**
  Hmmmmm, welcher könnte das nur sein? Klar, jeder aus der Redaktion war ganz scharf auf *Zelda: Breath of the Wild,* entsprechend war der dazugehörige Test gefragt. Allerdings war der Test auch sehr anstregend, denn so ein gigantischen Spiel in etwas über einer Woche ausführlich zu spielen und dann noch einen derart großen Test-Artikel zu erstellen, ist gar nicht so leicht.
- **Knappste Kisten des Monats:**
  Bei Print-Magazinen kommt es ja öfter vor, dass man manche Themen nur noch knapp rechtzeitig vor der Deadline ins Heft bekommt. Von solchen Fällen konntet ihr hier schon mehrmals lesen. Aufgrund des Switch-Launches gab es diesmal aber gleich mehrere dieser Fälle gleichzeitig. Die Test-Version zu *1-2-Switch* haben wir erst wenige Tage vor Launch erhalten. Auch die Wii-U-Version von *Zelda: Breath of the Wild* trudelte ungewöhnlich spät bei uns ein. Das Update, das die Online-Funktionen der Switch aktiviert, war sogar noch später verfügbar, nämlich einen Tag vor Launch und somit an unserem letzten Abgabetag.

DAS TEAM

HEFTINHALT 04/2017



TEST | THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

LUKAS

Es ist endlich da – und es ist absolut genial geworden! Im wohl wichtigsten Test des Jahres verraten wir alles zum neuen *Zelda*!

START

Editorial 03
Heftinhalt 04
Magazin 06

VORSCHAU

Most Wanted & Charts 10

Switch

Yooka-Laylee 12

TEST

Meinungsmache 18
Termine 20
Top-Spiele 56
Wertungen und Team 16

Switch

1-2 Switch 30
Just Dance 2017 46
Nintendo Switch 22
Super Bomberman R 44
The Legend of Zelda: Breath of the Wild 34

Wii U

Bomberman 94 (VC) 71
Forma.8 (eShop) 74
Gradius (VC) 75
Harvest Moon 64 (VC) 72
Plantera (eShop) 75
Shadow Archer (eShop) 73
The Legend of Zelda: Breath of the Wild 34

3DS

Mario Sports Superstars 48
Plantera (eShop) 75
Punch Club (eShop) 73
Tank Troopers (eShop) 70

Mobile

Fire Emblem Heroes 52

REPORTAGE & SPECIAL

Der große Switch:
Nintendos neue Führungsriege 64

ONLINE

Nintendo eShop 70

RETRO

N-ZONE-Zeitreise 80
Super Mario Land 76

SERVICE

Tipps & Tricks – Fire Emblem Heroes
Grundlagentipps 84
Tipps & Tricks – The Legend of Zelda:
Breath of the Wild Grundlagentipps 82

COMMUNITY

Interaktiv 86
Leserbriefe 92

FINALE

Ausblick/Impressum 98
Kolumne 96

TEST | 1-2-SWITCH

JOHANNES
Den Erfolg, den Nintendo einst mit *Wii Sports* hatte, will man offensichtlich mit *1-2-Switch* wiederholen. Geht dieser Plan auf?

VORSCHAU | YOOKA-LAYLEE

KATHARINA
Da kehren Kindheitserinnerungen zurück – *Yooka-Laylee* ist die geistige Fortsetzung zu *Banjo-Kazooie*! Aber wird es auch so gut?

REPORTAGE | NINTENDOS NEUE FÜHRUNGSRIEGE

VIKTOR
In letzter Zeit hat sich in Nintendos Management-Ebene viel getan. In unserem Artikel stellen wir die Menschen an der Spitze vor.

Alle Titel dieser Ausgabe

1-2 Switch, Test 30
Axiom Verge, Start 6
Blaster Master Zero, Start 6
Bomberman 94, Online 71
Dandara, Start 6
Fire Emblem Heroes, Start/Test/Service 8/52/84
Flipping Death, Start 6
Forma.8, Online 74
GoNNER, Start 6
Graceful Explosion Machine, Start 6
Gradius, Online 75
Harvest Moon 64, Online 72
Just Dance 2017, Test 46
Kingdom: Two Crowns, Start 6
Mario Sports Superstars, Test 48
Mr. Shifty, Start 6
Overcooked: Special Edition, Start 6
Plantera, Online 75
Pocket Rumble, Start 6
Punch Club, Online 73
Runner 3, Start 6
Shadow Archer, Online 73
Stardew Valley, Start 6
Steamworld Dig 2, Start 6
Super Bomberman R, Test 44
Super Mario 3D Land, Retro 78
Super Mario Bros., Retro 76
Super Mario Land, Retro 76
Super Mario Land 2: Six Golden Coins, Retro 78
Tank Troopers, Online 70
The Escapists 2, Start 6
The Legend of Zelda: Breath of the Wild, Test 34
Tumbleseed, Start 6
VB Mario Land, Retro 78
Wargroove, Start 6
Wario Land: Super Mario Land 3, Retro 78
Yooka-Laylee, Start/Vorschau 6/12

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

DIE SWITCH IST EIN FEST FÜR INDIE-FANS

Switch *Runner 3, Blaster Master Zero, Stardew Valley* und viele mehr: Big N präsentierte in der neuesten Direct-Ausgabe kommende Indie-Hits für die Nintendo Switch.

Nun ist sie da, die Nintendo Switch. Kurz vor Veröffentlichung der neuen Konsole zeigte Big N in einer Direct-Ausgabe mit Fokus auf Indie-Spielen nochmal eindrucksvoll, dass der neueste Streich der Japaner deutlich mehr zu bieten hat als immerzu nur Mario, Zelda und Co. Indie-Titel nahmen schon auf der Wii U eine wichtige Rolle ein, auf der Switch soll dieser Trend nun fortgeführt und ausgebaut werden. Neben Multi-Plattform-Titeln wie *Yooka-Laylee* oder *Stardew Valley* hat Big N sogar einige (teilweise zeitlich beschränkte) Exklusivtitel in petto: *Runner 3*, der Nachfolger zu *Bit.Trip Runner* und *Runner 2*, erscheint beispielsweise im Herbst nur auf Nintendos neuer Konsole. *Blaster Master Zero*, das bereits am 09. März veröffentlicht wurde, ist ebenfalls nur auf Konsolen des japanischen Unternehmens zu haben. In diesem Fall neben der Switch aber auch auf dem 3DS. Weitere Highlights: *Steamworld Dig 2* von Entwickler Image & Form Games. Im Nachfolger zum überaus erfolgreichen ersten Teil macht ihr euch als einsamer Steambot auf die Suche nach wertvollen Schätzen in der gefährlichen Unterwelt einer alten Goldgräberstadt. Mit *Mr. Shifty* von tiny Build und Team Shifty dürft ihr euch bereits im April als meisterhafter Einbrecher versuchen und in das sicherste Gebäude der Welt eindringen. *Wargroove* bringt rundenbasierte Mehrspieler-Gefechte im Stil von *Fire Emblem* und *Advance Wars* auf die Switch. Daneben wurden in der Nintendo Direct auch noch *Pocket Rumble* (März 2017), *Flipping Death* (2017), *Graceful Explosion Machine* (April 2017), *Tumbleseed* (Frühjahr 2017), *Overcooked: Special Edition* (2017), *The Escapists 2* (2017), *GoNNER* (Ende 2017), *Kingdom: Two Crowns* (2017) und *Dandara* (Sommer 2017) angekündigt. Doch auch das ist noch nicht alles: Neben den 17 vorgestellten Titeln befinden sich noch unzählige Weitere in Entwicklung, über 60 sollen es aktuell sein. Für Spielenachschub ist auf der Nintendo Switch also ausreichend gesorgt.

AXIOM VERGE: MULTIVERSE EDITION ERSCHEINT IM 2. QUARTAL 2017

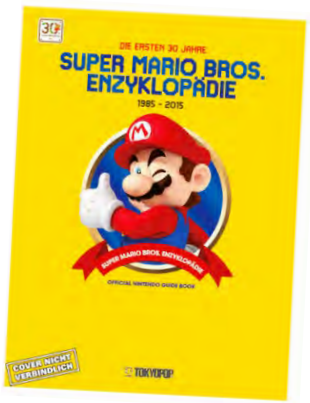
Wii U Der Metroidvania-Erfolg erscheint in einer physischen Version mit zahlreichen Goodies.

Im Herbst 2016 erschien für die mittlerweile von der Nintendo Switch abgelöste Wii U ein eShop-Titel, der in der N-ZONE-Wertung nur knapp an der Hit-Auszeichnung vorbei schrammte: *Axiom Verge* vom Indie-Entwickler Thomas Happ. Stolze 84 Punkte konnte der Metroidvania-Titel im Test in der N-ZONE-Ausgabe 10/2016 abräumen. Nun kündigte der Entwickler an, in Zusammenarbeit mit dem Publisher BadLand Games eine Special Edition des Spiels in die Händlerregale zu bringen. Darin enthalten sind zahlreiche Schmankerl für *Axiom Verge*-Fans: eine physische Version für die Wii U, ein Booklet mit Artworks und Kommentaren des Entwicklers, ein zweiseitiges Poster und eine exklusive Dokumentation zur Entwicklung des Spiels auf DVD. Der US-Preis wird bei 29,99 US-Dollar liegen, einen offiziellen Preis für Europa gibt es hingegen noch nicht. Erscheinen wird die als Multiverse Edition bezeichnete Sonderedition im 2. Quartal 2017. Neben dem Ableger für die Nintendo-Konsole veröffentlicht BadLand Games auch eine physische Version für PS Vita und Playstation 4. Für Letztgenannte wird es auch eine Disc-Variante ohne die zusätzlichen Inhalte der Multiverse Edition geben.

SUPER MARIO BROS. ENZYKLOPÄDIE ERSCHEINT IN DEUTSCHLAND

Biz 30 Jahre Super Mario! Dieses Jubiläum feiert Nintendo nachträglich.

Wie könnte man das Jubeljahr der vermutlich bekanntesten Videospielfigur der Welt besser feiern, als mit einer 256 Seiten umfassenden Enzyklopädie? Bereits 2015 wurden japanische Fans mit dem dicken Mario-Schmöker bedacht, deutsche Fans kommen ab 15. Juni 2017 ebenfalls in den Genuss. Dann nämlich erscheint *Super Mario Bros. Enzyklopädie – Die ersten 30 Jahre* auch hierzulande in einer übersetzten Version. Für etwa 30 Euro bekommt ihr das Nachschlagewerk auf den gängigen Wegen, online ist das Buch bereits vorbestellbar. Mit an Bord sind sämtliche Hauptspiele der *Mario*-Serie, insgesamt stolze 18 Titel. Dazu gehören unter anderem die NES-Klassiker *Super Mario Bros.* (1985) und *Super Mario Bros. 2* (1986), die Ableger *Super Mario World* (1990) und *Super Mario USA* (1992) für das Super NES, der 3D-Meilenstein *Super Mario 64* (1996) für das Nintendo 64, *Super Mario Galaxy* (2007) für die Wii oder neuere Titel wie *Super Mario 3D World* (2013) und *Super Mario Maker* (2015) für die Wii U. Die Enzyklopädie beinhaltet *Mario*-Spiele von 1985 bis 2015 und wird von Tokyopop herausgegeben. Bereits das Zelda-Kompendium *Hyrule Historia* wurde vom Videospiel-Verlag vor einigen Jahren veröffentlicht, ebenfalls im



Juni diesen Jahres erscheint das Artbook *The Art of Splatoon*, Letzteres allerdings nur auf Englisch. *Super Mario Bros. Enzyklopädie – Die ersten 30 Jahre* bietet Mario-Fans unzählige Informationen zu den zahlreichen *Mario*-Spielen und deren Welten, Gegnern und Freunden. Zudem wartet das Buch mit tonnenweise hübschen Bildern, Artworks und Aufnahmen aus den Spielen auf.

CO-GRÜNDER VON NINTENDO OF AMERICA VERSTORBEN

Biz Die Spielergemeinschaft trauert um den Videospiele-Pionier Alan „Al“ Stone.

Nachdem wir in der letzten N-ZONE-Ausgabe vom Tod des Bandai-Namco-Gründers Masaya Nakamura berichteten, gibt es erneut den Verlust einer großen Persönlichkeit der Spielebranche zu betrauern: Alan „Al“ Stone, Mitbegründer von Nintendo of America, verstarb Mitte Februar nach langer Krankheit im Alter von 71 Jahren. Stone gründete zusammen mit Ron Judy die Firma Far East Video, die Anfang der 80er Jahre Nintendo-Spielautomaten in die amerikanischen Spielhallen brachte, darunter Klassiker wie *Donkey Kong* oder *Radar Scope*. Später wurde er zum Co-Gründer von Nintendo of America und entwickelte die überaus erfolgreiche Heimkonsole Nintendo Entertainment System (NES) mit. Von 1994 bis 2004 war Stone Präsident und CEO von Sega, seitdem war er in verschiedenen kalifornischen Unternehmen tätig.

In den 80er Jahren ebnete Alan Stone mit seiner Firma Far East Video den Weg Nintendos in den USA.

N-ZONE-STECKBRIEF #19

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Mopsie

ERSTER AUFTRITT:
New Super Mario Bros. U (2012)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
New Super Mario Bros. U (2012)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Das lila Kaninchen Mopsie ist ein meisterlicher und flinker Dieb. Es macht vor niemandem halt, nicht einmal Mario oder Koopa-König Bowser.

KURZBIOGRAFIE:
Mopsie wohnt in einem lilafarbenen Haus auf der geheimen Insel in *New Super Mario Bros. U*. Dort hortet er Unmengen an Diebesgut, teilweise in große Säcke mit einem Pilz-Logo verpackt. Diese trägt er auf seinen Streifzügen immer mit sich. Nach seinem Debüt 2012 war er Teil einiger *Mario*-Titel, darunter *Mario Golf: World Tour*, *Mario & Luigi: Paper Jam Bros.* oder *New Super Luigi U*. Auch in *Mario Party 10* hat er einen kurzen Auftritt im Abspann. Da er stets eine lilafarbene Maske trägt, ist nicht genau klar, wie Mopsie darunter tatsächlich aussieht. Sein Lätzchen ist dem von Bowser-Sprössling Bowser Jr. sehr ähnlich.

TRIVIA:
Mopsies englischer Name „Nabbit“ setzt sich aus den Wörtern „to nab“ (klauen) und „rabbit“ (Kaninchen) zusammen. Ravio aus *The Legend of Zelda: A Link Between Worlds* ähnelt Mopsie sehr – womöglich war Letzterer also das Vorbild für den Charakter Ravio. Seinen letzten Auftritt hatte er in *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen Rio 2016*.

FIRE EMBLEM

MOBILE-ABLEGER HEROES MIT GROSSEM ERFOLG

Mobile Smartphone-Spiele erweisen sich für Nintendo als lukrativ.

Auch mit seinem dritten Mobile-Spiel, *Fire Emblem Heroes*, reitet Nintendo auf der Erfolgswelle. Mit ganz so beeindruckenden Zahlen wie *Super Mario Run* (etwa 78 Millionen Downloads nur in der iOS-Version) und *Pokémon Go* (knapp 1 Milliarde Euro Umsatz 2016) kann das Rollenspiel zwar nicht aufwarten; dafür konnte Nintendo bereits am Tag der Veröffentlichung über 2 Millionen Downloads und in der ersten Woche einen Umsatz von stolzen 5 Millionen US-Dollar verbuchen. Knapp 3 Millionen US-Dollar wurden dabei von den Nutzern allein am ersten Tag ausgegeben. Der Großteil der Spieler kommt aus Japan, wo auch der der meiste Umsatz erzielt wurde. Auf Platz zwei stehen die USA. Zum Vergleich: *Super Mario Run* wurde am Veröffentlichungstag etwa 6 Millionen Mal heruntergeladen, *Pokémon Go* kam auf 4,2 Millionen Downloads in den ersten 24 Stunden. Damit bewegt sich Nintendo mit seinen Spiele-Apps auf einem ähnlichen Niveau wie der Branchenprimus *Clash Royale*, der täglich Millionenumsätze generiert. Ständige Updates und spezielle Events sollen *Fire Emblem Heroes*-Spieler auch in Zukunft bei der Stange halten und für Langzeitspaß sorgen.

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

961: Marios Widersacher Bowser heißt in Japan bekanntermaßen nur Koopa. Frühe Ideen zur Namensgebung des ikonischsten Bösewichts der Videospiel-Geschichte waren unter anderem Kuupa, Bibinba und Yukke. Alle drei Namen sind eigentlich Bezeichnungen für japanische Gerichte.

962: Der Soundeffekt, der in *Super Mario 64* beim Sammeln der acht roten Münzen zu hören ist, unterscheidet sich im Westen deutlich vom japanischen Pendant. Während in Japan bei jeder Münze der gleiche Laut ertönt, steigert sich in den westlichen Versionen mit jeder gesammelten Münze die Höhe des Tons, um den Fortschritt auch akustisch zu verdeutlichen.

963: In *Mario Kart 64* wurden für die westlichen Versionen die Stimmen von Luigi, Peach und Wario ausgetauscht.

964: Die PAL-Variante von *Super Mario Bros. 3* wurde im Gegensatz zum japanischen Original deutlich vereinfacht: Wird Mario von einem Gegner getroffen, schrumpft er im Original nämlich sofort zu Mini-Mario. In der West-Version verliert er zunächst sein Power-Up und schrumpft erst bei einem weiteren Treffer.

965: Mit dem richtigen Timing könnt ihr Ampel-Träger und Runden-Zähler Lakitu in *Mario Kart Wii* von einem Steinblock erschlagen lassen. Sehr nett ist das allerdings nicht!

966: Drückt man in der japanischen Version von *Super Mario RPG – Legend of the Seven Stars* im Statusmenü nacheinander „unten, oben, rechts, links, Select, Start, Select, Start, B“ erscheint plötzlich Toad. Der Pilzkopf erzählt euch, dass der Geheimcode eingegeben wurde und dass ihr eure Statuswerte und Erfahrungspunkte überprüfen sollt. Die haben sich aber gar nicht geändert, was Toad sogleich auch zugibt. Einen wirklichen Nutzen hat der Cheat-Code nicht.

967: Beendet man den finalen Kampf gegen Bowser in *New Super Luigi U* mit Mopsie (Steckbrief in dieser Ausgabe auf Seite 7), kann man das diebische Kaninchen in der letzten Zwischensequenz mit Luigi und Peach hinter einer Säule hervorgucken sehen.

968: Das Artwork von Rosalina in *Mario Tennis Ultra Smash*, welches im K.O.-Herausforderung-Modus zu sehen ist, zeigt die galaktische Prinzessin in ihrem bekannten Kleid. Allerdings trägt Rosalina dieses im Spiel gar nicht, sondern eine wesentlich sportlichere Variante.

969: Ursprünglich sollte man in *Super Mario Maker* durch tägliches Spielen weitere Tools und Baueinheiten für den Level-Baukasten erhalten. Jedoch wurde dieses im Vorfeld wenig herbeigesehnte Feature mit einem Day-One-Patch entfernt. Stattessen schaltet ihr neue Gegenstände frei, indem ihr viele Objekte in euren eigenen Levels verbaut.

970: In *Paper Mario* befindet sich in Marios und Luigis Haus ein Tagebuch, das Luigi gehört und im Verlauf des Spieles immer mehr Einträge offenbart. Viele dieser Aufzeichnungen spielen auf Luigis Angst vor Geistern und seinem Wunsch nach einem eigenen Abenteuer ohne Mario an. Das Tagebuch beinhaltet außerdem Hinweise auf *Luigi's Mansion*, welches zum damaligen Zeitpunkt noch in Entwicklung war.

WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE!

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2017 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!

DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:

lukas.schmid@computec.de
und
matti.sandqvist@computec.de

Oder per Post an:
Computec Media GmbH
Stichwort:
Bewerbung
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE

Egal ob Johannes, Lukas, Katharina oder N-ZONE-Chef Viktor – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich für ein Praktikum!

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich unsere Leser derzeit am meisten!

1 THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD (SWITCH/Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 3. März 2017

Zu unserem Redaktionsschluss nur wenige Tage vor der Veröffentlichung der Switch ist die Vorfreude auf das neueste Abenteuer von Link bei unseren Lesern dermaßen groß, dass der Schwertschwinger sogar Mario abhängt. Unseren XXL-Test zu dem Epos lest ihr ab Seite 34.

2 SUPER MARIO (SWITCH/3DS)

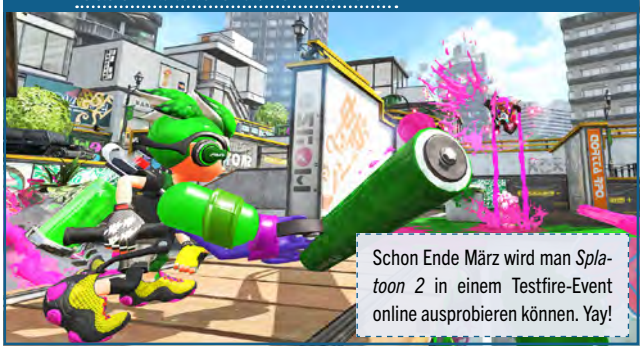
Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 2017

3DS	Mario Sports Superstars	10. März 2017	Sportspiel
Switch	Mario Kart 8 Deluxe	28. April 2017	Rennspiel
Switch	Super Mario Odyssey	Ende 2017	Jump & Run

Auf der Switch lässt sich Mario erst im April blicken, auf dem 3DS wird aber schon jetzt Sport gemacht. Mehr dazu ab Seite 48.

3 SPLATOON 2 (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** Sommer 2017



Schon Ende März wird man *Splatoon 2* in einem Testfire-Event online ausprobieren können. Yay!

4 ARMS (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Beat 'em Up **Termin:** Frühling 2017

Je mehr Material Nintendo zu *ARMS* veröffentlicht, desto interessanter wirkt das brandneue Prügelspiel-Konzept.

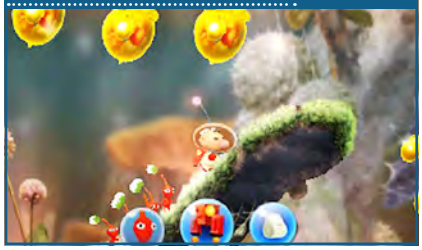
5 YO-KAI WATCH 2 (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 7. April 2017

Nächste Ausgabe verraten wir euch im Test, ob der zweite Teil des Geister-Fang-Rollenspiels seinen Vorgänger überflügelt.

6 PIKMIN FÜR NINTENDO 3DS (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Adventure **Termin:** 2017

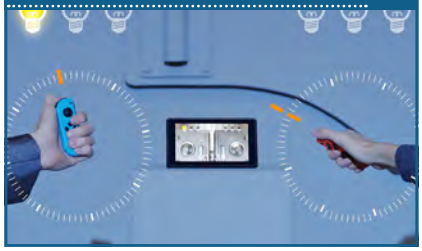


7 YOOKA-LAYLEE (SWITCH)

Hersteller: Team17/Playtonic **Genre:** Jump & Run **Termin:** 2017

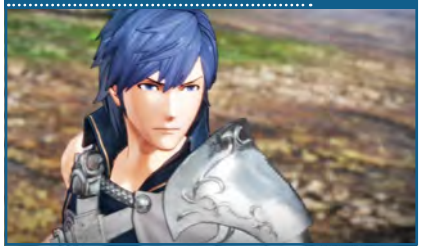
8 1-2-SWITCH (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Geschicklichkeit **Termin:** 3. März 2017



9 FIRE EMBLEM WARRIORS (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** Herbst 2017

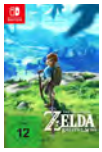


10 SONIC MANIA (SWITCH)

Hersteller: Sega **Genre:** Jump & Run **Termin:** Frühjar 2017

Diese Spiele sind derzeit im Handel und bei den Lesern angesagt!

TOP 10 VERK. (NSW/Wii U) SATURN



1	**THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD (SWITCH)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 94% Wenig überraschend setzt sich das neue *Zelda* sofort an die Spitze der Charts. Völlig verdient.	
2	**THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD (Wii U)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 93%
3	**1-2-SWITCH** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 77X%
4	**SUPER BOMBERMAN R** Entwickler: Konami/Hexadrive Hersteller: Konami	Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 69%
5	**NEW SUPER MARIO BROS. U** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85%
6	**SUPER MARIO 3D WORLD** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
7	**MINECRAFT Wii-U-EDITION** Entwickler: Mojang/4J Studios Hersteller: Mojang	Test in: 02/16 Spielspaß: -%
8	**SPLATOON** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/15 Spielspaß: 90%
9	**MARIO KART 8** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
10	**MARIO PARTY 10** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/15 Spielspaß: 82%

TOP 10 LESER (SWITCH/Wii U)

1	**PAPER MARIO: COLOR SPLASH** Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 11/16 Spielspaß: 86% Bis zur Heftabgabe erreichten uns leider noch keine Switch-Charts der Leser. Es war zu knapp.	
2	**THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS HD** Entwickler: Tantalus Media Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/16 Spielspaß: 88%
3	**SUPER SMASH BROS.** Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 91%
4	**SUPER MARIO MAKER** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/15 Spielspaß: 85%
5	**POKÉMON TEKKEN** Entwickler: Bandai Namco Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/16 Spielspaß: 82%
6	**SPLATOON** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/15 Spielspaß: 90%
7	**XENOBLADE CHRONICLES X** Entwickler: Monolith Soft Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/16 Spielspaß: 87%
8	**SKYLANDERS IMAGINATORS** Entwickler: Toys for Bob Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/16 Spielspaß: 83%
9	**MARIO KART 8** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
10	**MINECRAFT Wii-U-EDITION** Entwickler: Mojang/4J Studios Hersteller: Mojang	Test in: N-ZONE 02/16 Spielspaß: -%

TOP 10 VERKAUF (3DS) SATURN

1	**POKÉMON SONNE UND MOND** Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 90% Nach zwei Monaten überholen die Taschenmonster Mario doch wieder.	
2	**POOCHY & YOSHI'S WOOLLY WORLD** Entwickler: Good-Feel Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/17 Spielspaß: 83%
3	**SUPER MARIO MAKER 3DS** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 76%
4	**THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D** Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/11 Spielspaß: 90%
5	**MARIO KART 7** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
6	**NEW SUPER MARIO BROS. 2** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91%
7	**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 86%
8	**DRAGON QUEST VIII: REISE DES VERWUNSCHENEN KÖNIGS** Entwickler: Level-5/Armor Project Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/17 Spielspaß: 92%
9	**TOMODACHI LIFE** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
10	**YOSHI'S NEW ISLAND** Entwickler: Arzest Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/14 Spielspaß: 81%

TOP 10 LESER (3DS)

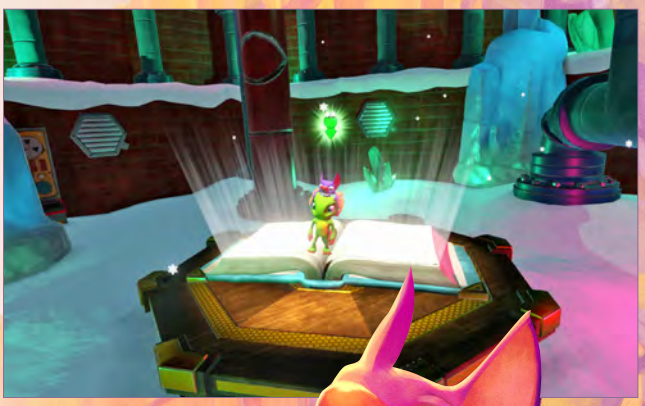
1	**POKÉMON SONNE UND MOND** Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 90% Poochy ist der einzige Neuzugang und die Pokémon bleiben weiter oben.	
2	**FIRE EMBLEM FATES** Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/16 Spielspaß: 90%
3	**SUPER MARIO MAKER 3DS** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 76%
4	**MONSTER HUNTER GENERATIONS** Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/16 Spielspaß: 82%
5	**DRAGON QUEST VIII: REISE DES VERWUNSCHENEN KÖNIGS** Entwickler: Level-5/Armor Project Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/17 Spielspaß: 92%
6	**YO-KAI WATCH** Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/16 Spielspaß: 89%
7	**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 86%
8	**THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D** Entwickler: Nintendo/Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/15 Spielspaß: 92%
9	**POOCHY & YOSHI'S WOOLLY WORLD** Entwickler: Good-Feel Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/17 Spielspaß: 83%
10	**SUPER SMASH BROS.** Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 90%

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE!

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Switch-, Wii-U- und 3DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden: **Redaktion N-ZONE, Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth**

Als Bossgegner im ersten Level erwartet uns eine übel gelaunte Mauer mit Riesenauge. Für eine erste große Auseinandersetzung ist der Kampf recht knackig.



Neue Levels schalten wir mit Buchseiten – den sogenannten Pagies – frei.

YOOKA-LAYLEE

Switch

Jump & Run Wie sagte Kazooie einst: Haaa-rui, wrrra, rrri-ha! Gemäß diesem Motto stürzten wir uns in eine fast fertige *Yooka-Laylee*-Version.

Yooka-Laylee brach anno dazumal auf der Online-Spendenplattform Kickstarter sämtliche Rekorde und zeigte auf beeindruckende Art und Weise, wie viel Leben noch im 3D-Plattformer-Genre steckt – und vor allem, wie sehr sich die Fans nach einem neuen Spiel in der Machart eines *Banjo-Kazooie* oder auch *Jak & Daxter* gesehnt hatten. Jetzt steht das kunterbunte Abenteuer, das unter der Regie des von ehemaligen Rare-Mitarbeitern gegründeten Studios Playtonic entsteht, kurz vor dem Release und wir durften die ersten zwei Levels einer so gut wie fertigen PC-Version ausführlich spielen.

Die künstlerische Gestaltung der Welten ist ungemein gut gelungen. Im Schnell-Level thront ein wunderschönes Eisschloss, das wirkt, als wäre es einem Disney-Film entnommen.

Ein Wettlauf durch Ringe gegen die Zeit, Sammelmissionen, Schießabschnitte – die Aufgaben kommen sehr abwechslungsreich daher und machen jede Menge Spaß.

Der selbstreferenzielle Humor ist ziemlich albern, aber richtig klasse und erheitert ein ums andere Mal.

Banjo-Threeie, Playtonic-Style

Butter bei die Fische: De facto handelt es sich bei *Yooka-Laylee* um den dritten Teil von *Banjo-Kazooie* (*Schraube Locker* sehen wir einfach mal als Spin-off), nur eben aus lizenzrechtlichen Gründen mit Chamäleon und Fledermaus statt mit Bär und Vogel in den Hauptrollen. Von der ulkigen Brabbel-Sprache über die genutzten Schrift-Fonts, von den wortwitzlastigen Dialogen bis hin zur Steuerung, der Musik, der Gestaltung der Welten und des zugrunde liegenden Gameplays – all das kennt man als ehemaliger Nintendo-64-Besitzer ganz genau und das Gefühl von Nostalgie, welches sich schon in den ersten Spielminuten einstellt, ist gewaltig. Wir starten das Abenteuer im Heim der beiden Helden – einem gestrandeten Schiff, wo sie sich gerade die Sonne auf den Bauch scheinen lassen. Weil das als Spielinhalt vielleicht etwas dürftig wäre, beginnt just in diesem Moment der fiese Capital B zusammen mit seinem Handlanger Dr. Quack und seinen Schergen als Teil eines diabolischen Plans alle Bücher der Welt mittels eines riesigen Geräts aufzusaugen. Das können Yooka und Laylee freilich nicht geschehen lassen und machen sich auf, um diesem Treiben Einhalt zu gebieten. Hierfür begeben sie sich von der weitläufigen Oberwelt aus in mehr als fünf Levels – die genaue Anzahl wollen die Entwickler noch nicht verraten.

Die Lorenfahrten stammen ursprünglich aus *Donkey Kong Country* und wurden für *Yooka-Laylee* reanimiert.

Oberfiesling Capital B und sein Lakaie Dr. Quack saugen auf der Suche nach einem besonderen Schmöker kurzerhand alle Bücher der Welt ein. Das können Yooka und Laylee natürlich nicht geschehen lassen und machen sich auf ins Abenteuer!

Sammeln bis zum Abwinken

Unsere Mission dort – und auch in der Oberwelt, die mit Sammel- und anderen Aufgaben nur so gespickt ist: goldene Pagies sammeln. Dabei handelt es sich um spezielle Buchseiten, mit denen wir, sobald sich eine bestimmte Anzahl in unserem Besitz befindet, wiederum neue Welten freischalten können. Zusätzlich warten zahlreiche weitere Sammelobjekte darauf, von uns aufgeklaubt zu werden, etwa goldene Federn, farbenfrohe Geister, spezielle Münzen, mit denen wir Pseudo-Retro-Minispiele an einem riesigen Arcade-Automaten freischalten, oder Schmetterlinge, die uns Lebensenergie zurückgeben und unseren Ausdauerbalken

auffüllen. Die Suche nach all diesen Kostbarkeiten stellt uns vor mannigfaltige, abwechslungsreiche Aufgaben. Da muss etwa pro Level ein rasanter Ritt auf einer Lore (die übrigens auf den Namen „Kartos“ hört) absolviert werden, wir müssen Rennen bestreiten, einem Schweine-Ritter auf der Suche nach seinen Kollegen zur Seite stehen, riesige Bossgegner bezwingen, kleine Logikrätsel lösen und noch viel, viel mehr. Der Abwechslungsreichtum, der sich hier bietet, ist beachtlich. In den zwei von uns gespielten Welten – einer Dschungel- sowie einer Eiswelt – hatten wir selten einmal dasselbe zu tun, und wenn, dann in stets sehr unterschiedlichen Ausprägungen. Toll! Wer will, kann jeden der Levels übrigens durch den Einsatz von Pagies einmal erweitern. Daraufhin erwarten uns zahlreiche neue Aufgaben und Objekte, an denen wir unseren Sammelwahn abarbeiten können. Das macht nicht nur wegen der variantenreichen Aufgaben viel Spaß, sondern auch weil das Leveldesign wirklich grandios gut gelungen ist und man nie das Gefühl hat, durch leere oder sinnlose Areale zu laufen. Hinzu kommt das spaßge Move-Set der Helden. Nach und nach schalten wir diverse Bewegungsmanöver frei, indem wir sie bei der Hose tragenden Schlange Trowzer mittels gesammelter goldener Federn kaufen. Daraufhin lernen wir etwa, uns zusammenzurollen und durch die Gegend zu kegeln, eine Stampfattacke auszuführen, spezielle Pflanzen

N-ZONE IM GESPRÄCH MIT ANDY ROBINSON

Während unseres Anspiel-Termins zu *Yooka-Laylee* in London ließen wir es uns nicht nehmen, den Writer des Spiels, Andy Robinson, mit einigen Fragen zu dem kunterbunten Hüpf-Abenteuer zu löchern. Seine Antworten liefern wir euch in diesem Interview!

N-ZONE: Handelt es sich deiner Meinung nach bei *Yooka-Laylee* um eine Weiterführung oder eine Neuinterpretation der alten Rare-Hüpfer?
Andy Robinson: Wir konzentrieren uns in dieser Hinsicht auf das Aussehen und das Gefühl. Wir haben viel Wert darauf gelegt, die bekannten Fonts zu benutzen, und auf das Aussehen bestimmter Sammelgegenstände wie der goldenen Federn, bei denen es sich wie damals um 2D-Sprites handelt. Im Rahmen des Gameplays hoffen wir aber, dass die Leute merken, dass wir versuchen, viele neue Dinge umzusetzen. Es geht wie gesagt um das Aussehen und das Gefühl – und beides entwickelte sich sehr natürlich. Schließlich haben wir viele Leute aus dem ehemaligen Team an Bord, die früher an *Donkey Kong Country* und *Banjo-Kazooie* werkelten. Ohne dass wir es bewusst versuchen, ergibt sich also bereits dieses warme Nostalgie-Gefühl.

Rechts: Andy Robinson, *Yooka-Laylee*-Writer. Links: ein N64-Nostalgiker.

N-ZONE: Wie kam die Idee der erweiterbaren Welten zustande?
Andy Robinson: Nach dem Kickstarter-Start hörten wir von Leuten, die sagten, dass sie sich kleine, intime Welten erhoffen, ähnlich denen in *Banjo-Kazooie*. Andere jedoch meldeten sich und sagten, dass sie die größeren Welten von *Banjo-Tooie* bevorzugen, die dadurch fast wie Erkundungspuzzles wirkten. Auf gewisse Weise sind die expandierten Welten unser Versuch, es beiden Seiten recht zu machen.

N-ZONE: Ich habe im Spiel Shovel Knight getroffen. Geht die Zusammenarbeit mit den Entwicklern weiter als dieser Gastauftritt?
Andy Robinson: Die Zusammenarbeit entwickelte sich dadurch, dass Yacht Club Games und wir diese riesige Liebe für Jump & Runs teilen und jeweils die Arbeit des anderen klasse finden. Einer ihrer Mitarbeiter hat Shovel Knight hierbei die Stimme geliehen, auch das 3D-Modell des Helden haben sie uns zur Verfügung gestellt. Es ist also ihre Interpretation eines 3D-Shovel-Knight in unserer Spielwelt.

N-ZONE: Habt ihr an diesen überwältigenden Erfolg eurer Kickstarter-Kampagne geglaubt? Sie ist ja damals geradezu explodiert.
Andy Robinson: Wir wussten, es gibt eine Fanbase für diese Art von Spiel. Wir konnten aber nicht einschätzen, wie groß diese Fanbase war. Und dann, nach dem Start, explodierte unsere Kickstarter-Kampagne. Es war unglaublich! Wir werden die Unterstützung unserer Backer niemals vergessen und sind für sie unendlich dankbar. Wir arbeiteten hart, um ihnen diesen Gefallen und dieses Vertrauen zurückzuzahlen, und wir werden es weiterhin tun.

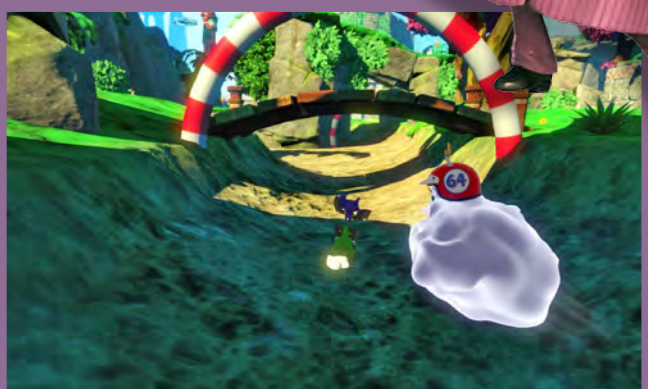
N-ZONE: Wollt ihr nach *Yooka-Laylee* dem Genre treu bleiben oder habt ihr vor, danach etwas ganz und gar anderes zu machen?
Andy Robinson: Wir als Studio mögen es nicht, immer genau dasselbe zu tun. Viele unserer Fans mögen zudem ganz unterschiedliche Arten von Spielen und Genres. Zum Start wollten wir auf jeden Fall *Yooka-Laylee* zum integralen Teil des Playtonic-Universums machen. Ich denke, du wirst in der Zukunft diverse Figuren aus *Yooka-Laylee* in anderen Spielen aus unserem Haus sehen, dann aber vielleicht in völlig anderen Genres. Dahin wollen wir uns in der Zukunft bewegen.

N-ZONE: Bisher habt ihr recht wenig über die Story des Spiels geredet. Wie wichtig ist sie deiner Meinung nach für das Spiel?
Andy Robinson: Natürlich gibt es eine richtige Handlung, aber ich denke, der Charakter des Spiels ist das, was es primär auszeichnet. Wir wollten uns nicht auf Dutzende Plot-Twists oder überraschende Enthüllungen konzentrieren. Was am besten zur Seele des Spiels passt, ist die Freiheit im Spiel, dass die Leute beim Erkunden vorgehen können, wie sie wollen. Das wollen wir durch Persönlichkeit und Humor unterstreichen.

N-ZONE: Ich habe gehört, dass zu *Banjo-Kazooie*-Zeiten viele der Dialoge mehr oder weniger spontan und ohne echtes Skript entstanden. Wie durchgeplant war dein Schreibprozess im Falle von *Yooka-Laylee*? Arbeitet ihr diesmal mit einem echten Skript?
Andy Robinson: Das ist ein guter Punkt und zeigt auf, wie Playtonic arbeitet. Wir legen Wert auf Teamwork, jeder Mitarbeiter gibt bei jedem Aspekt des Spiels sein Feedback und seine Vorschläge ab und niemand wird ausgeschlossen. Ein großer Teil des Humors im Spiel spiegelt unseren internen Humor wider, vieles kommt von den Ideen der Designer, wenn sie etwa erklären, wie sie sich die Persönlichkeiten bestimmter Figuren vorstellen – das ergibt sich ziemlich natürlich, wenn man an den Figuren arbeitet.

N-ZONE: Der Grat zwischen kindgerecht und erwachsenen Anspielungen, wie schwer ist der umzusetzen?
Andy Robinson: Wir vergleichen unser Vorgehen gerne mit jenem von Pixar oder den *Simpsons*-Schreibern: Das heißt, es gibt verschiedene Witze, die sich an verschiedene Zielgruppen richten, ohne zu sehr in eine Richtung zu neigen. Ein Spiel im Stil von *Conker's Bad Fur Day* ist *Yooka-Laylee* definitiv nicht! Zuallererst ist es ein Familien-Spiel – das aber eben alle genießen können.

Kaltblüter Trowzer wartet in und außerhalb der Levels auf uns und versorgt uns mit dringend benötigten neuen Moves wie etwa der Fähigkeit, sich einzurollen.



Gegen wen treten wir im ersten Level in einem Rennen an? Gegen eine weibliche Wolke – ist ja auch logisch! Ihrem Mann müssen wir beim Wasserlassen helfen.

Wie in den alten Rare-Games müssen wir uns in einer Handvoll Ratespielen beweisen, in denen wir zeigen müssen, wie genau wir im Spielverlauf aufgepasst haben.

Nachdem wir eine Welt durch den Einsatz von Pagies erweitert haben, bekommen wir die neuen Areale im Rahmen einer hübschen Zwischensequenz präsentiert.

zu fressen und dann Feuer respektive Eis ausatmen zu können, einen Schwebe-Sprung, mit dem wir auch große Abgründe mühelos überwinden, und noch viel, viel mehr. Damit geht eine sehr gelungene Steuerung einher, die dafür sorgt, dass man in den meisten Situationen selbst die Schuld trägt, wenn man den Game-over-Screen vor sich sieht oder in einen Abgrund purzelt. Lediglich die Kamera macht nicht immer hundertprozentig, was wir wollen, und würde bis zum Release ein wenig Feintuning vertragen.

Heute das Beste von damals

Noch mal zurück zu Trowzer: Bei ihm handelt es sich um nur eine von zahlreichen kreativ gestalteten Figuren, denen wir im Verlauf des Abenteuers immer wieder über den Weg laufen. Wie wäre es etwa mit einem weiblichen Soda-Automaten, bei dem wir Cheat Codes erstehen können, einer Tintenfisch-Lady, die uns kurzzeitig in diverse Tierchen und Objekte verwandeln kann, oder einem Wolkenpärchen, das uns zu rasanten Rennen herausfordert respektive verlangt, dass wir ihm beim Wasserlassen helfen? Diese Figuren unterhalten umso mehr, als die Dialoge genauso albern, gut geschrieben und schlichtweg unterhaltsam sind, wie man das aus den besten Rare-Tagen kennt. Die Entwickler finden hier genau die richtige Balance aus kindgerecht und anzüglich, sodass sowohl jüngere als auch ältere Spielernaturen ihren Spaß haben werden. Ebenfalls richtig gut gelungen ist die Technik des Spiels. Klar, aufwendige Texturen, Effekt-Lawinen und mehr darf man sich nicht erwarten, das benötigt *Yooka-Laylee* aber auch gar nicht. Stattdessen erwartet uns eine sehr runde, kunterbunte und in sich stimmige Comic-Grafik, die wie so viele andere Aspekte des Spiels das Gefühl von Nintendo-64-Abenteuern wie *Banjo-Kazooie* oder *Banjo-Tooie* perfekt vermittelt. Zudem lief das Geschehen während unserer Anspiel-Session durchgehend sehr flüssig und die Ladezeiten fielen angenehm kurz aus. Vor allem aber ist es der künstlerische Aspekt, der uns ein ums andere Mal beeindruckte: Egal ob in der Dschungel-Welt, im riesigen Eis-Level, in dessen Mitte ein gewaltiges Schloss thront, oder dem Casino-Level, welchen wir in diversen Trailern schon betrachten durften: Jeder Abschnitt wirkt vollkommen eigenständig und versprüht ein ganz eigenes Flair. Das liegt nicht zuletzt natürlich auch an der genialen Musikuntermalung. Der ehemalige Rare-Komponist Grant Kirkhope ist zusammen mit zahlreichen weiteren Ex-Rare-Mitarbeitern wieder mit an Bord – und der Stil seiner Kompositionen ist nach wie vor absolut unverkennbar und unterstreicht das Geschehen perfekt. Schon nach wenigen Minuten Spielzeit ertappten wir uns, wie wir bei den ohrwurmverdächtigen Melodien fröhlich mitpfiffen und damit amüsierte Blicke der Mitanwesenden auf uns zogen. Noch nicht selbst ausprobieren konnten wir bis dato leider den Mehrspielermodus des Spiels, in dem wir in diversen Minispielen gegen Konsolen-Konkurrenten antreten dürfen. Das macht aber nichts, denn auch ohne kompetitive Duelle hat uns *Yooka-Laylee* schon richtig verzaubert. Klar, es schwimmt ganz gehörig auf der Nostalgie-Welle und wartet dabei mit relativ wenigen wirklich neuen Ideen auf. Die Umsetzung wirkt bis dato aber so gut gelungen und sorgt für so viel Spaß, dass wir uns darüber nicht beschweren wollen.

Lukas Schmid

Fünf dieser bunten Spukgestalten können pro Level eingesackt werden. Zudem erwarten uns unzählige andere Sammelgegenstände auf unserer Level-Reise.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Ein wunderbares, charmantes Hüpf-Abenteuer voller Humor und Herz“

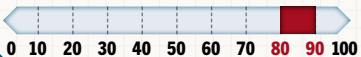
Ich bin mit Spielen wie *Banjo-Kazooie*, *Banjo-Tooie* und davor der *Donkey Kong Country*-Reihe – ebenfalls aus dem Hause Rareware – aufgewachsen und habe mich ergo schon früh in diese Art von Abenteuern verliebt. Insofern war es für mich traurig, mit anzusehen, wie sich das einstige Kultstudio immer weiter von dem wegbewegte, was es einst ausmachte – kulminierend im guten, aber nicht mit den Vorgängern vergleichbaren *Banjo-Kazooie: Schraube locker* und im mich bisher so gar nicht ansprechenden *Sea of Thieves* für die Xbox One. Dank *Yooka-Laylee* fühle ich mich aber fast wieder in selige Kindheitstage versetzt, als ich mit dem klobigen N64-Controller in der Hand stundenlang die für damalige Verhältnisse gewaltigen Levels erforschte und mich dem Sammeltrieb hingab. Dankenswerterweise kopiert der neue Hüpf-Ausflug das Spielprinzip vergangener Tage aber nicht nur, sondern verbessert es an den richtigen Stellen; sei es hinsichtlich der eine Spur zurückgeschraubten Menge an Collectables, bezüglich der punktgenauen Steuerung oder des größeren Fokus auf die eigene Entscheidungsfreiheit, wie intensiv man die Levels erforschen will. Besonders aber hat es mir der Humor angetan, der fast immer die richtige Balance aus albern und wirklich witzig findet. Ich freue mich auf jeden Fall schon sehr, wenn der Titel hoffentlich bald erscheint und ich überprüfen kann, ob sich meine Hüpfspielkünste aus vergangenen Tagen so gut gehalten haben, wie ich mir das einbilde. Bis dahin stecke ich wohl noch einmal *Banjo-Kazooie* in den N64-Modulschacht und übe zur Freude der Kollegen meinen patentierten Kazooie-Schrei.

INFOS

Hersteller: Team 17
Entwickler: Playtonic
Alternative: Super Mario 3D World (Wii U)
Termin: 2017

Screen-Info: Die Bilder haben wir selbst angefertigt, als wir in London waren, um bei den Entwicklern die ersten beiden Levels des Abenteuers zu spielen.

WERTUNGSTENDENZ



Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart!
So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die vier Punkte Grafik, Sound, Steuerung und Amiibo (falls vorhanden) separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zu dem jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung, wobei besonders wichtige Pros und Contras mit einem doppelten Plus beziehungsweise einem doppelten Minus hervorgehoben sind. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht und wie viele Spieler miteinander spielen können. Bei 3DS-Tests informieren wir euch zudem darüber, ob ihr zwingend einen New Nintendo 3DS für das Spiel benötigt.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit des Spielers, obwohl nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

Zelda: Breath of the Wild

Termin: 3. März 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo EPD
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 70 Euro

GRAFIK 8
Keine technische, aber eine künstlerische Meisterleistung. Deutliche Ruckler bei viel Geschehen auf dem Screen und Pop-ins trüben den Eindruck etwas.

SOUND 9
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Gute englische, maue deutsche Sprecher, herausragende Musikuntermalung und tolle Soundeffekte

STEUERUNG 9
Unterstützt: Pro-Controller, Gyrosensor
Ab und an kraxelt man à la *Assassin's Creed* aus Versehen Wände hoch, ansonsten funktioniert's tadellos.

EINZELSPIELER 10
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer (stufenlos)
Ein riesiges, unglaublich abwechslungsreiches und geradezu unverschämt durchdachtes Abenteuer. Zahlreiche weggefallene Serien-Standards werden nicht allen Fans gefallen und Elemente wie die lahme Story und die zu kleinen Dungeons sind auch objektiv betrachtet Schwachstellen, die im Rahmen des großen Ganzen aber kaum ins Gewicht fallen.

AMIIBO 6
Relativ unspektakulär – alle Infos im Extra-Kasten!

PRO / CONTRA
- ++ Fantastisch gestaltete Spielwelt
- ++ Jede Menge sinnvolles Zeug zu tun
- ++ Gameplay-Neuerungen an allen Ecken und Enden
- ++ Quasi vollkommene Missions-Entscheidungsfreiheit
- ++ Keinerlei Bugs beim Testen
- + Toll umgesetztes Ressourcen-System
- + Fast perfekt ausbalancierter Schwierigkeitsgrad
- + Fühlt sich nach wie vor wie *Zelda* an
- – Schlechte deutsche Synchronsprecher
- – Wenige und zu kurze Hauptdungeons

WERTUNG/FAZIT

94

„Extrem kompetent gemachter Open-World-Titel und ein sehr würdiges *Zelda*-Abenteuer"

ICONS

N-ZONE-HIT
An diesem Icon erkennt ihr die Hits für Wii U und 3DS. Denn nur Titel mit einer Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten diese Hit-Auszeichnung.

AMIIBO
Wenn ihr dieses Icon in einer Vorschau oder einem Test erblickt, unterstützt das entsprechende Spiel Nintendos Amiibo-Figuren. Welche Funktion die Figuren haben, verraten wir im Artikel.

eSHOP
Dieses Icon weist darauf hin, dass ein Spiel oder ein Downloadcontent ausschließlich online über den Nintendo eShop erhältlich ist.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN

1 USK ab 0 freigegeben
2 USK ab 6 freigegeben
3 USK ab 12 freigegeben
4 USK ab 16 freigegeben
5 USK ab 18

1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

VIKTOR EIPPERT (30, Redaktionsleiter)

Spielt gerade: Fire Emblem Heroes (Mobile), The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Switch), Die Siedler 2 (PC)
Sieht gerade: Vikings – Staffel 4.2
Hört gerade: Die verdammt gute Musik von Zelda: Breath of the Wild
Und sonst: Eine gefühlte Ewigkeit hat es gedauert, bis die Nintendo Switch erschienen ist. Nun habe ich sie aber endlich und bin wirklich sehr angetan von Nintendos neuer Mehrzweck-Konsole. Ich hoffe echt, dass sich die Switch am Markt durchsetzt, denn das Konzept ist spitze!

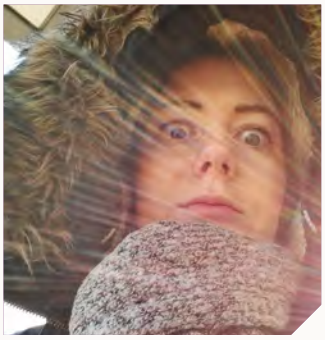
MARCO CABIBBO (32, Redakteur)

Jeder Abschied tut weh, aber dieser ganz besonders: Nach fast fünf Jahren N-ZONE mache ich mich auf zu neuen Ufern, um in der Ferne mein Glück zu suchen. Es war mir eine Ehre, für das dienstälteste Nintendo-Magazin Deutschlands schreiben zu dürfen, und ich hoffe, dass die Fackel auch in Zukunft nicht erlischt. Macht es gut, liebe Leser. Haltet der N-ZONE auch weiterhin die Treue und habt besonders viel Spaß mit der Switch. Vielleicht sehen wir uns ja irgendwann online in einer Runde Splatoon 2! Ich liebe euch alle.

LUKAS SCHMID (28, Schlumpfschlüpferreini-

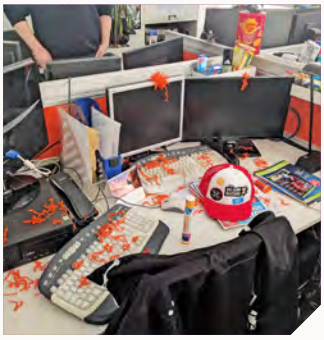
Spielt gerade: Breath of the Wild (Switch)
Sieht gerade: Das Switch-Startmenü
Liest gerade: Switch-Menü-Texte
Und sonst: Ich schreibe diese Zeilen, während ich an meinem Arbeitsplatz sitze und gerade eben erstmals die Switch in Betrieb genommen habe. Nun wird sich zeigen müssen, ob sie die hohen Erwartungen erfüllen kann: Kann sie Toast toasten? Eine wie große Hilfe ist sie bei der Apfelernte? Ist es möglich, dank ihr ohne Sauerstoffzufuhr auf dem Mond zu spazieren? Und kann sie PS1-Discs abspielen? Fragen über Fragen!

KATHARINA REUSS (29, Redakteurin)



Spielt gerade: Zelda auf der Wii U
Sieht gerade: Wie die Natur langsam wieder aus dem Winterschlaf erwacht. Voll schön!
Hört gerade: Die Vögel singen.
Und sonst: Ich versuche ja jetzt mega-spießig abends weniger auf das Handy zu sehen und stattdessen viel mehr dem Tode geweihte Printprodukte zu konsumieren. Einer muss es ja machen! Außerdem plane ich die Bepflanzung des Balkons für den Frühling und Sommer. Hätte ich doch nur einen Garten!

JOHANNES GEHRLING (25, Volontär)



Spielt gerade: Yoshi's Woolly World, Nintendo Switch: alles Mögliche
Sieht gerade: Santa Clarita Diet (Netflix)
Isst gerade: Mal wieder etwas gesünder
Und sonst: Mittlerweile musste ich schon das ein oder andere Ritual für neue Volontäre über mich ergehen lassen (siehe Bild). Zudem habe ich erfahren, dass man den Deckel beim Pudding nicht ableckt. Und noch schlimmer: niemals Pudding und Sahne mischen! Ich lerne hier so viel, nicht nur über den Redakteursberuf … Und nicht zuletzt: Tschüss, lieber Marco!

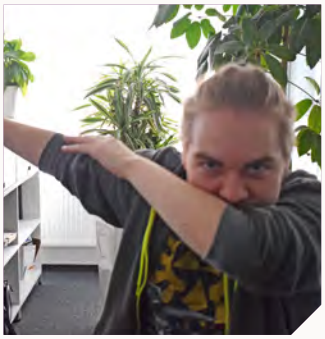
MATTHIAS SCHÖFFEL (alt und einsam, Layouter)

Liest gerade: Roddy Doyle – Jazztime
Sieht gerade: Trapped
Hört gerade: Ty Segall – Ty Segall, The Sadies – Northern Passages
Und sonst: Jetzt, wo der grummelige Italiener weg ist, bin ich der einzig verbliebene übellaunige Zeitgenosse der gesamten Redaktion. Um mich herum nur noch junge, hibbelige Grünspechte, die bei jedem nur ansatzweise humorverdächtigen Halbsatz in hysterisches Gelächter ausbrechen. Marco, ich fühle mich so einsam.

BENJAMIN KEGEL (35, freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Divinity: Original Sin 1 (PC), Divinity: Original Sin 2 (PC, Early Access), Top Gear 3000 (SNES)
Sieht gerade: Die Oscar-Nacht, auch wenn ich es am Montag bereuen werde …
Schleppt gerade: Tonnenweise Renovierungsbedarf in seine Bude im vierten Stock
Und sonst: Nachdem ich demnächst wohl ganz schön viel unterwegs sein werde und der ganze Kram für die Wohnung auch Platz frisst, wird es jetzt vielleicht doch mal Zeit für ein eigenes Auto. Am liebsten einen Hochdachkombi.

ALEXANDER GRILLENBERGER (23, Praktikant)



Spielt gerade: Conan Exiles (PC), Tank Troopers (3DS), Overwatch (PC)
Sieht gerade: One Piece Gold
Hört gerade: One Piece Openings und das Geklicke der Tastaturen
Und sonst: Dies wird das letzte Mal sein, dass ich als Praktikant hier abgebildet sein werde. Denn dies ist leider schon mein letzter Monat in der Redaktion. Ich hatte hier wirklich sehr viel Spaß mit all den netten, hilfsbereiten und lustigen Leuten um mich herum. Ich werde euch alle vermissen <3

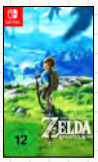
MEINUNGSMACHE
Die Geschmackspolizei

Lukas Schmid

Viktor Eippert

Katharina Reuss

Johannes Gehrling

	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Katharina Reuss	Johannes Gehrling
TOP-TITEL	Zelda: Breath of the Wild	Zelda: Breath of the Wild	Zelda: Breath of the Wild	Zelda: Breath of the Wild
FLOP-TITEL	Super Bomberman R	-	Fire Emblem Heroes	-
 Zelda: Breath of the Wild (Switch/Wii U) ∅ Wertung: 9,5 // Test S. 34	Ich schließe mich Johannes an und gebe dem Spiel eine 10. Ist es etwa perfekt? Nein – aber es macht so viel richtig und so viel Spaß und ist ein dermaßen gewaltiges Spiele-Epos, dass ich nach wie vor ganz hin und weg bin. **10**	Ich vergebe nicht sehr oft 10-er hier in der Meinungsmache, doch bei *Zelda: Breath of the Wild* war die Entscheidung so leicht wie lange nicht. Links Abteneuer ist einfach eine absolute Wucht und ich liebe es! **10**	Da freue ich mich: Meine Befürchtungen haben sich zum großen Teil nicht bewahrheitet! Die Physik im Spiel ist eine echte Freude und die Open World ist tatsächlich offen, anstatt es dem Spieler nur vorzugaukeln. **8**	Geradezu eine Ewigkeit mussten wir auf das neue *Zelda* warten. Hat sich die Wartezeit gelohnt? Ja! Das Open-World-Konzept verschmilzt wunderbar mit dem *Zelda*-Universum und sorgt wochenlang für Spielspaß. **10**
1-2-Switch (Switch) ∅ Wertung: 6,75 // Test S. 30	Komplett banane, so simpel wie Atmen und grafisch auf dem Niveau eines Flash-Spielchens; das ist *1-2-Switch*. Stört mich aber alles nicht, denn es macht Spaß und zeigt die Switch-Möglichkeiten gut auf. **7**	Als Partyspiel macht *1-2-Switch* auf alle Fälle einen guten Job. Doch es ist zudem auch eine sehr potente Demonstration der zahlreichen Hardware-Features der Nintendo Switch. Kann man sich holen. **7**	Wo der Nintendo-Konsolen-Launch, da ist die erste Minispielsammlung nicht fern. *1-2-Switch* wird immerhin weniger umständlich präsentiert als *Nintendoland* auf der Wii U. Partyspaß für Zwischendurch, nicht mehr. **6**	Der größte Kritikpunkt bleibt bestehen: Wieso kommt das Spiel nicht als Beilage zur Switch? Abgesehen davon liefert *1-2-Switch* aber genau das, was es verspricht: kurzweiligen Party-Spaß für kleine bis größere Gruppen. **7**
Super Bomberman R (Switch) ∅ Wertung: 6,75 // Test S. 44	*Bomberman* ist für mich nach all den Jahren noch immer einer DER Mehrspielertitel schlechthin. Leider wurde in der Switch-Fassung die Steuerung ordentlich verbockt und der Grafikstil sagt mir auch überhaupt nicht zu. **5**	Trotz der etwas verkorksten Steuerung macht mir *Super Bomberman R* durchaus Spaß – insbesondere im Mehrspieler. Andere Mitspieler im Bombenchaos fluchen und zetern zu hören, ist einfach immer amüsant. **7**	Ganz schön lange her, dass sich *Bomberman* das letzte Mal hat blicken lassen. Endlich wieder aus Versehen in den Sprengradius der eigenen Bomben laufen und sich den Ausweg verbauen! Ein großer Mehrspielerspaß. **7**	*Bomberman* kehrt im neuen Ableger zurück zu seinen Wurzeln – und das ist gut so! Besonders im Multiplayer mit Freunden macht das Spiel mit dem Roboterjungen viel Spaß. Ich freue mich auf viele weitere Runden. **8**
Mario Sports Superstars (3DS) ∅ Wertung: 7,5 // Test S. 48	Joah, wieder mal ein Sporttitel rund um die Pilzkönigreich-Bewohner, ne? Zum Glück bleibe ich diesmal wenigstens vor nervigen Bewegungssteuerungs-Einlagen verschont. Passt schon, das Ding, brauche ich aber nicht. **7**	Hier steckt deutlich mehr drin, als man zunächst annehmen würde. Einige der Sportarten – Tennis etwa – sind mitunter so umfangreich wie ganze Sportspiele. Da greife ich als Sportspiel-Muffel sogar mal zu. **8**	An der Zahl der *Mario*-Sportspiele gemessen müsste ich inzwischen Champion aller Disziplinen bei den Olympischen Spielen sein. Diese Iteration lasse ich mal aus – ich glaube nicht, dass ich viel verpasse. **6**	Vollkommen unbefangen ging ich an den Test des neuen *Mario*-Sporttitels, wohlwissend, dass Sportspiele nicht mein Ding sind. Um so mehr wurde ich davon überrascht, wie viel Spaß Fußball, Tennis und Co. hier machen. **9**
Fire Emblem Heroes (Mobile) ∅ Wertung: 6,0 // Test S. 52	Es gab schon Nintendo-Free-2Play-Titel mit nervigeren Bezahlmodellen. Allerdings ist auch der Smartphone-Einstand der Strategie-Reihe in dieser Hinsicht kein Heiliger. Mein Handy bleibt ergo *Fire Emblem*-freie Zone. **5**	*Fire Emblem Heroes* ist Nintendos erster Mobile-Titel, an dem ich über mehrere Wochen hinweg durchgehend dran bleibe. Die Taktik-Schlachten funktionieren einfach super auf der Plattform und gehen fix von der Hand. **8**	Nee, also nachdem meine zusätzliche SD-Karte im Handy den Geist aufgegeben hat, überlege ich zweimal, welches kurzlebige Mobile-Phänomen ich darauf installiere. Außerdem sind die Artworks nicht besonders. **4**	Die ersten Tage konnte ich kaum die Finger vom ersten *Fire Emblem* für Smartphones lassen. Danach ließ der Spielspaß für mich persönlich aber sehr schnell nach. Trotzdem: ein überaus toller Mobile-Einstand der Serie! **7**
Tank Troopers (3DS eShop) ∅ Wertung: 6,0 // Test S. 70	Buäh, das ist ja mal so gar nicht meins! Ich kann verstehen, dass manche Leute damit ihren Spaß haben, aber ich finde den Titel schlicht und ergreifend brunzeöde. Mal schauen, was im Switch-eShop so auf uns wartet. **4**	Cooles Konzept, spaßiges Gameplay, abwechslungsreiche Kampagne und ein witziges Charakterdesign. Schade nur, dass man *Tank Troopers* nicht Online gegen andere Panzerfahrer spielen kann! **7**	*World of Tanks* in einer niedlichen Nintendo-Version: Mit der Thematik bin ich jetzt nicht so vertraut, aber die schnellen Runden machen dennoch einigermaßen Laune. Schön: Es gibt auch eine Einzelspielerkampagne. **6**	Ein schöner eShop-Titel des 3DS, der für einen geringen Preis sehr viel Spaß verspricht. Wer *Rocket League* mag und auf Panzer steht, sollte sich das Spiel unbedingt mal anschauen. Für eine kleine Runde perfekt. **7**

Neue Prämien im Shop!

NINTENDO AMiiBO

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

amiibo

NUR NOCH WENIGE EXEMPLARE VERFÜGBAR!

Ab sofort stehen auch die brandneuen Amiibo-Figuren zu The Legend of Zelda: Breath of the Wild als Abo-Prämien für euch zur Wahl beim Abschluss eines Jahres-Abos! Ideal für Sammler der Nintendo-Figuren und Zelda-Fans, die noch mehr aus Links neuestem Abenteuer herausholen möchten!

NEU!

Mit amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und Spielen von Nintendo zu interagieren. Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt des rechten Joy-Con oder auf dem Wii-U-Gamepad berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

Kompatibel mit: The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Switch/Wii U), Super Mario Maker (Wii U), Super Smash Bros. für Wii U/3DS, Hyrule Warriors: Legends (3DS) und weiteren Titeln für Switch, Wii U und New Nintendo 3DS!

ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über die wichtigsten Neuerscheinungen für Switch, Wii U, 3DS und Mobile. Stand: 02. März 2017.

Nintendo Switch

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
März 2017		
S. 30 1-2-Switch	Nintendo	03. März 2017
NEU eSHOP Aca Neogeo Metal Slug 3	Hamster	03. März 2017
NEU eSHOP Aca Neogeo Shock Troopers	Hamster	03. März 2017
NEU eSHOP Aca Neogeo The King of Fighters '98	Hamster	03. März 2017
NEU eSHOP Aca Neogeo Waku Waku 7	Hamster	03. März 2017
NEU eSHOP Aca Neogeo World Heroes Perfect	Hamster	03. März 2017
NEU eSHOP Blaster Master Zero	Inti Creates	09. März 2017
UPDATE eSHOP Fast RMX	Shin'en	03. März 2017
Has-Been Heroes	Gametrust	28. März 2017
eSHOP Human Resource Machine	Tomorrow Corporation	März 2017
eSHOP I Am Setsuna	Square Enix	03. März 2017
S. 46 Just Dance 2017	Ubisoft	03. März 2017
eSHOP Little Inferno	Tomorrow Corporation	März 2017
NEU eSHOP New Frontier Days: Founding Pioneers	Arc System Works	03. März 2017
NEU eSHOP Pocket Rumble	Chucklefish Games	März 2017
NEU eSHOP Shovel Knight: Specter of Torment	Yacht Club Games	03. März 2017
UPDATE eSHOP Shovel Knight: Treasure Trove	Yacht Club Games	03. März 2017
Skylanders Imaginators	Activision	03. März 2017
NEU eSHOP Snake Pass	Sumo Digital	29. März 2017
eSHOP Snipperclips	Nintendo	03. März 2017
S. 44 Super Bomberman R	Konami	03. März 2017
S. 34 The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Nintendo	03. März 2017
NEU eSHOP Vroom in the Night Sky	Poisoft	03. März 2017
eSHOP World of Goo	Tomorrow Corporation	März 2017
April 2017		
eSHOP Constructor	System 3	28. April 2017
UPDATE eSHOP Graceful Explosion Machine	Vertex Pop	April 2017
UPDATE Lego City Undercover	Warner Bros. Games	06. April 2017
Mario Kart 8 Deluxe	Nintendo	28. April 2017
NEU eSHOP Mr. Shifty	Tiny Build	April 2017
UPDATE Puyo Puyo Tetris	Sega	28. April 2017
NEU eSHOP Shakedown: Hawaii	vBlank	April 2017
Mai 2017		
UPDATE Disgaea 5 Complete	NIS America	26. Mai 2017
UPDATE Ultra Street Fighter: The Final Challengers	Capcom	26. Mai 2017
Weitere Ankündigungen		
Arms	Nintendo	Frühjahr 2017
NEU eSHOP Battle Princess Madelyn	Cbit Games	Ende 2017
eSHOP Bit Boy!! Arcade Deluxe	Bplus	2017
eSHOP Cave Story	Nicalis	Nicht bekannt
NEU eSHOP Celeste	Matt Thorson	2017
eSHOP Cube Life: Survival HD	Cypronia	2017
NEU eSHOP Dandara	Raw Fury	Sommer 2017
Dragon Ball Xenoverse 2	Bandai Namco	2017
Dragon Quest X	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest XI	Square Enix	Nicht bekannt
eSHOP Dungeon of Zaar	KURB	2017
UPDATE FIFA 18	Electronic Arts	Ende 2017
Fire Emblem	Nintendo	2018
Fire Emblem Warriors	Nintendo	Herbst 2017
eSHOP Metal Slug	SNK	2017
Minecraft	Mojang	2017
eSHOP Minecraft: Story Mode	Telltale Games	Nicht bekannt
eSHOP Monster Boy and the Cursed Kingdom	FGD Games	2017
NBA 2K18	2K Games	September 2017
eSHOP Oceanhorn: Monster of Uncharted Seas	FGD Games	2017
Project Sonic 2017	Sega	Herbst 2017
Project Octopath Traveler	Square Enix	Nicht bekannt
eSHOP Puzzlebox	Bplus	2017
Rayman Legends Definitive Edition	Ubisoft	2017
Redout	Nicalis	2017
eSHOP Rime	Tequila Works	Mai 2017
eSHOP Rise: Race the Future	VD-Dev	Nicht bekannt
NEU eSHOP Rive	Two Tribes	Nicht bekannt
NEU eSHOP Runner 3	Choice Provisions	Herbst 2017
eSHOP Sonic Mania	Sega	Frühjahr 2017
Splatoon 2	Nintendo	Sommer 2017
UPDATE eSHOP Stardew Valley	ConcernedApe	Sommer 2017
NEU eSHOP Steamworld Dig 2	Image & Form Games	Sommer 2017
Steep	Ubisoft	2017
Super Mario Odyssey	Nintendo	Ende 2017
Syberia 3	Anuman Interactive	2017
UPDATE The Binding of Isaac: Afterbirth+	Nicalis	Nicht bekannt
The Elder Scrolls V: Skyrim – Special Edition	Bethesda	Herbst 2017
NEU Troll and I	Maximum Games	Frühling 2017
NEU eSHOP Tumbleseed	aeiowu	Frühjahr 2017
Xenoblade Chronicles 2	Monolith Soft	2017
NEU eSHOP Yoku's Island Express	Villa Gorilla	Ende 2017
S. 12 UPDATE Yooka-Laylee	Playtonic	2017

Wii U

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Februar 2017		
S. 71 eSHOP Bomberman '94 (VC)	Konami	02. Februar 2017
eSHOP Brick Race	RCMADIAX	02. Februar 2017
eSHOP Color Cubes	RCMADIAX	02. Februar 2017
S. 74 UPDATE eSHOP Forma.8	MixedBag	23. Februar 2017
S. 75 eSHOP Gradius (VC)	Konami	02. Februar 2017
S. 72 NEU eSHOP Harvest Moon 64 (VC)	Natsume	23. Februar 2017
NEU eSHOP I C REDD	RCMADIAX	16. Februar 2017
eSHOP Koi DX	Circle Entertainment	02. Februar 2017
eSHOP Maze Break	vGame	09. Februar 2017
NEU eSHOP Ogre Battle 64: Person of Lordly C. (VC)	Square Enix	09. Februar 2017
S. 75 NEU eSHOP Plantera	Ratalaika Games	09. Februar 2017
S. 73 eSHOP Shadow Archer	Ultra Dolphin Rev	02. Februar 2017
eSHOP Star Splash: Shattered Star	Snails Animation	02. Februar 2017
UPDATE eSHOP Vaccine	Rainy Night Creations	23. Februar 2017
NEU eSHOP Wall Ball	RCMADIAX	23. Februar 2017
NEU eSHOP Words Up! Academy	CoderChild	09. Februar 2017
März 2017		
NEU eSHOP Ghost Blade HD	2Dream	02. März 2017
S. 34 The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Nintendo	03. März 2017
Weitere Ankündigungen		
eSHOP Action Henk	Curve Digital	2017
NEU eSHOP Battle Princess Madelyn	Cbit Games	Ende 2017
eSHOP Drop It: Block Paradise!	Zenfa Productions	Anfang 2017
Earthlock: Festival of Magic	Snowcastle Games	1. Quartal 2017
eSHOP Hive Jump	Graphite Lab	2017
eSHOP Mutant Mudds Deluxe	Renegade Kid	2017
eSHOP Pinball Arcade	FarSight Studios	2017
eSHOP The Fall Part 2: Unbound	Over The Moon	1. Quartal 2017
eSHOP The Unlikely Legend of Rusty Pub	Nicht bekannt	2017

THE BINDING OF ISAAC: A.+ (SWITCH)

Hersteller: Nicalis **Genre:** Action **Termin:** Nicht bekannt

UPDATE

FIFA 18 (SWITCH)

Hersteller: Electronic Arts **Genre:** Sportspiel **Termin:** Ende 2017

UPDATE

(New) 3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Februar 2017		
Dragon Ball Fusions	Bandai Namco	17. Februar 2017
NEU eSHOP Hit Ninja	Petite Games	09. Februar 2017
eSHOP Legna Tactica	Kemco	02. Februar 2017
eSHOP Lifespeed	Wee Man Studios	02. Februar 2017
S. 75 eSHOP Plantera	Ratalaika Games	09. Februar 2017
Poochy & Yoshi's Woolly World	Nintendo	03. Februar 2017
S. 73 eSHOP Punch Club	tinyBuild Games	02. Februar 2017
S. 70 UPDATE eSHOP Tank Troopers	Vitei	16. Februar 2017
März 2017		
NEU eSHOP Blaster Master Zero	Inti Creates	09. März 2017
NEU eSHOP Brave Dungeon	Inside System	02. März 2017
S. 48 Mario Sports Superstars	Nintendo	10. März 2017
NEU eSHOP Parascientific Escape	Circle Entertainment	02. März 2017
April 2017		
NEU Cooking Mama: Sweet Shop	Rising Star	28. April 2017
UPDATE Yo-kai Watch 2: Kräftige Seelen	Level-5	07. April 2017
Weitere Ankündigungen		
eSHOP 6180 the moon	TurtIce Cream	Nicht bekannt
eSHOP AeternoBlade 2	Corecell	2017
eSHOP Antipole DX	Saturnine Games	2017
eSHOP Chicken Wiggle	Atooi	2017
Cube Creator DX	Arc System Works	Nicht bekannt
NEU Culdcept Revolt	NIS America	Sommer 2017
eSHOP Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2017
Dragon Quest Monsters: Joker 3 Professional	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest XI	Square Enix	Nicht bekannt
Ever Oasis	Nintendo	2017
Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia	Nintendo	19. Mai 2017
Fire Emblem Warriors	Koei Tecmo Games	Herbst 2017
eSHOP Forma.8	MixedBag	Nicht bekannt
eSHOP Goodbye! BOXBOY!	Nintendo	Nicht bekannt
eSHOP Great Detective Pikachu	Nintendo	Nicht bekannt
eSHOP Grinsia	Nicalis	2017
UPDATE Harvest Moon: Dorf des Himmelsbaumes	Rising Star	11. Mai 2017
Lady Layton: The Millionaire Ariadne's Conspiracy	Level-5	2017
Mighty No. 9	Comcept	2017
eSHOP Mutant Mudds 2	Renegade Kid	2017
eSHOP Mixed Messages	Activision	2017
Monster Hunter Stories	Capcom	Nicht bekannt
Monster Hunter XX	Capcom	Nicht bekannt
Omori	Omocat	Nicht bekannt
Pikmin für Nintendo 3DS	Nintendo	2017
Puzzle & Dragons X	GungHo Online Ent.	Nicht bekannt
Rise: Race the Future	VD-Dev	2017
NEU RPG Maker Fes	NIS America	Sommer 2017
Runbow Pocket Deluxe	13AM Games	2017
eSHOP Spheroids	Eclipse Games	2017
Story of Seasons: Trio of Towns	Marvelous	Nicht bekannt
eSHOP Strike Force Foxx	Big John Games	2017
eSHOP Swords & Soldiers 3D	Circle Entertainment	2017
The Great Ace Attorney	Capcom	Nicht bekannt
eSHOP The Unlikely Legend of Rusty Pub	Nicht bekannt	2017
NEU eSHOP Urban Trial Freestyle 2	Tate Interactive	1. Quartal 2017
eSHOP Warlock's Tower	Midipixel Studio	2017
eSHOP Whoa Dave!	Gaijin Games	2017
Yu-Gi-Oh! Saikyo Card Battle	Konami	2017

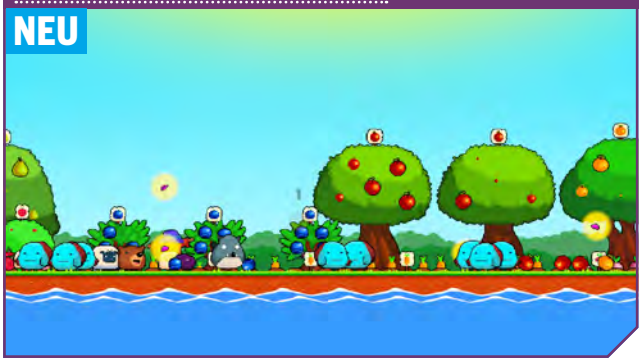
Mobile

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
2017		
Animal Crossing	Nintendo	2. Quartal 2017
S. 52 Fire Emblem Heroes	Nintendo	02. Februar 2017
NEU Platsch! Karpador!	The Pokémon Comp.	Nicht bekannt
Super Mario Run (Android)	Nintendo	März 2017

PLANTERA (Wii U)

Hersteller: Ratalaika Games **Genre:** Simulation **Termin:** 09. Februar 2017

NEU



YO-KAI WATCH 2 (3DS)

Hersteller: Level-5 **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 07. April 2017

UPDATE

TANK TROOPERS (3DS)

Hersteller: Vitei **Genre:** Action **Termin:** 16. Februar 2017

UPDATE

LEGO CITY UNDERCOVER (SWITCH)

Hersteller: Warner Bros. Games **Genre:** Action **Termin:** 06. April 2017

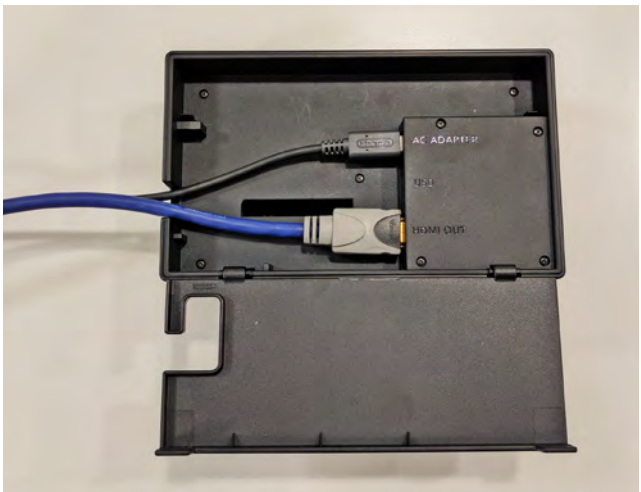
UPDATE

NINTENDO SWITCH

Hardware Wir haben Nintendos neue, vielseitige Wunderkiste getestet: Lohnt die Anschaffung schon jetzt oder sollte man lieber noch etwas warten mit der Switch?

Mit der Switch verspricht Nintendo ein Heimkonsolen-Erlebnis, das man mit auf den Weg nehmen und überall praktizieren kann. Wir haben die Konsole knapp zwei Wochen lang ausführlich mit *The Legend of Zelda: Breath of the Wild, 1-2-Switch, Super Bomberman R* und *Just Dance 2017* ausprobiert und kommen zu dem Schluss: Das Konzept der Heimkonsole, die man jederzeit überall mit hinnehmen kann, geht mit der Nintendo Switch absolut auf! Die Wechsel vom TV-Modus zum Handheldbetrieb und umgekehrt gehen simpel, schnell und zuverlässig vonstatten. Die neuartigen Joy-Con-Controller lassen sich sehr angenehm abnehmen und wieder anstecken und man mag kaum glauben, wie befriedigend das dazugehörige Klick-Geräusch doch ist. Die Konsole besticht mit einem eleganten Design und fühlt sich im Betrieb sehr wertig an. Als Mobil-Konsole ist die Switch eine absolute Wucht, die sowohl den 3DS als auch Sonys Playstation Vita technisch komplett wegpustet. Die Spiele sehen

Im Größenvergleich mit der Wii U, der Playstation 4, dem New Nintendo 3DS XL und einem gängigen Smartphone wird klar, wie kompakt die neue Konsole ist.



Das Strom- und HDMI-Kabel (liegen beide der Packung bei) schließt ihr hinten an der Switch-Station an. Dank der Klappe werden die Kabel geschickt versteckt.

SWITCH-LAUNCH SPECIAL

DIE MOBILE HEIMKONSOLE IM TEST

auf dem 720p-Bildschirm spitze aus, laufen gut und bieten dabei eine grafische Qualität, die sogar die Wii U etwas übersteigt. Und das eben unterwegs! Betrachtet man die Switch als Heimkonsole, sieht die Sache aber wieder anders aus. Stärker als die Wii U ist Nintendos neue Konsole auch hier, jedoch ist hier kein so deutlicher Sprung zu spüren wie etwa von der Wii zur Wii U. Allerdings muss man auch sagen, dass Nintendo-Spiele seit jeher weniger von reiner Grafikpower leben und mehr von ihrem guten Design und den atmosphärischen Grafikstilen. Wie *Zelda: Breath of the Wild* beweist, hat sich daran auch auf der Switch nichts geändert. Abhängig von euren Vorlieben gibt es dennoch Gründe, noch mit dem Kauf einer Switch zu warten. Damit ihr eine möglichst gute Entscheidung treffen könnt, gehen wir auf den folgenden sechs Seiten noch genauer ins Detail und verraten euch, was wir während unseres Tests von Nintendos wandelbarer Konsole so alles in Erfahrung bringen konnten. **Viktor Eippert**

Dank der separat nutzbaren Joy-Cons kann man in so ziemlich jeder Lage schön entspannt spielen.

NINTENDO SWITCH

UMFRAGE

Ihr habt eine Meinung zu Nintendos neuer Konsole? Dann macht mit bei unserer großen Nintendo-Switch-Umfrage und verratet uns, was ihr von der Switch haltet, ob ihr zum Launch zugeschlagen habt und mehr. Die Umfrage findet ihr unter: https://www.surveymonkey.de/r/FGTL2NV

DIE WICHTIGSTEN ASPEKTE DER KONSOLE IM ÜBERBLICK

Auf dieser Doppelseite seht ihr eine Nintendo Switch in Originalgröße. Wirklich kompakt, oder? Das solltet ihr sonst noch alles über Nintendos moderne Hybrid-Konsole wissen:

MODERNES DESIGN, STARKE QUALITÄT

Schon beim ersten Anfassen merkt man gleich den krassen Unterschied bei der Verarbeitung und dem Design der Nintendo Switch im Vergleich zu Nintendos letzten Heimkonsolen. Während das Wii-U-Gamepad an ein Spielzeug erinnerte, präsentiert sich die Switch sehr erwachsen und hochwertig. Ein wirklich schönes Stück Ingenieurskunst.

AUFNAHMEKNOPF

Das neue Screenshot-Feature mit dem Aufnahmeknopf gefällt uns richtig gut. Die Bilder werden in einem Sekundenbruchteil aufgenommen, das Spielgeschehen wird dabei nicht unterbrochen. Über die Galerie können die Screenshots dann auf Sozialmedien geteilt werden. Später werden auch Videoaufzeichnungen möglich sein.

LEISTUNG

Betrachtet man die Switch als Heimkonsole, ist deren Leistung klar einer ihrer größten Schwachpunkte. Das edle Stück bietet zwar mehr Rechenpower als die Wii U, bleibt jedoch klar hinter den direkten Konkurrenten Xbox One und Playstation 4 zurück. Im Handheldbereich macht Nintendos Neuer allerdings kein Kontrahent auch nur ansatzweise etwas vor. Die Switch ist mehr als zehnmal so stark wie der 3DS und steckt die Playstation Vita ganz locker in die Tasche.

TOLLES DISPLAY

Das 720p-Display liefert scharfe Bilder, satte Farben und eine einstellbare Bildschirmhelligkeit. So gut haben Nintendo-Spiele unterwegs noch nie ausgesehen, und selbst neben gängigen Tablets braucht sich die Switch mit ihrem Display nicht zu verstecken. Die Multi-Touch-Funktionen waren im Testbetrieb ebenfalls stets präzise.

AKKU & LADEMÖGLICHKEITEN

Wie lange der Akku hält, ist tatsächlich schwer davon abhängig, wie ihr die Konsole nutzt. Mit maximaler Bildschirmhelligkeit und voll aufgedrehtem Ton ist unserer Switch beim Spielen von *Zelda: Breath of the Wild* nach ungefähr zweieinhalb Stunden der Saft ausgegangen. Weniger aufwendige Titel wie *Super Bomberman R* zehren dagegen nicht so stark an der Batterie. Der Vorteil: Dank USB-C-Anschluss könnt ihr unterwegs eine Powerbank anschließen, ihr müsst nur darauf achten, dass sie die richtige Stromstärke und Spannung aufweist. Auch das Laden über einen Dash-Charger ist möglich. Wenn die Konsole in der Station steckt, lädt sie sich ganz automatisch auf. Droht der Saft doch mal auszugehen, schaltet sich die Switch rechtzeitig ab und schützt so euren aktuellen Spielfortschritt.

SCHLICHTES BENUTZERINTERFACE, SCHNELLE LADEZEITEN

Passend zur Konsole selbst ist auch das Benutzerinterface sehr modern und schlicht gehalten. Spiele werden mit großen Kacheln auf einer zentralen Leiste angezeigt, während wichtige Funktionen wie der Nintendo eShop oder die Systemoptionen leicht über eine zweite, kleinere Leiste zu erreichen sind. Doch das Beste ist, wie rasant alles vonstatten geht. Die Konsole bootet fix, alles reagiert zügig und auch die Spiele laden dank Modulen nicht lange.

MODULE & SPEICHERPLATZ

Da die Switch auf Module setzt, ist eine Installation von Spielen (zumindest bisher) nicht nötig, weshalb mehr Platz für digitale Spiele und Speicherstände da ist. Von Haus aus habt ihr etwa 25,9 GB des internen Speichers eurer Switch zur freien Verfügung, könnt den Speicherplatz aber mit dem Kauf einer microSD-, microSDHC- oder microSDXC-Karte erweitern. Spielstände sind nicht an Module geknüpft, sondern an Nutzer-Accounts. Negativ aufgefallen ist uns beim Test, dass Module nach dem Einstecken immer wieder mal nicht vom System erkannt wurden. Nicht fatal, aber unnötig lästig.

SLEEP-MODUS: EIN ECHTER SEGEN

Mit einem Druck auf den Powerknopf (oder im TV-Modus über das Schnellmenü) könnt ihr das System jederzeit in den Sleep-Modus schalten, um dann zum Beispiel die Konsole mitzunehmen und später weiterzuspielen. Schaltet ihr die Switch dann wieder an, kann es nach einer kurzen Entsperrung des Bildschirms sofort ohne jegliche Ladezeiten weitergehen – denn das Spiel läuft im Hintergrund jederzeit einfach pausiert weiter. Trotzdem verbraucht die Konsole im Sleep-Modus praktisch keine Leistung.

LÜFTER & WÄRMEENTWICKLUNG

Bei grafisch aufwendigen Spielen wie *Zelda* springt der Lüfter regelmäßig an – insbesondere im TV-Modus. Laut wird die Konsole dabei aber nie. Im Mobilbetrieb wird die Rückseite der Konsole mit der Zeit etwas warm, aber auch nicht mehr. Beim Spielen fällt das aber nicht auf, da man die Hände an den Joy-Cons hat.

SCHNELLE TRANSFORMATION

Das Abnehmen und Anstecken der Joy-Cons ist simpel und geht nach wenigen Versuchen in Fleisch und Blut über. Der Wechsel vom TV-Modus in den Handheld-Modus dauert gerade mal eine Sekunde, umgekehrt müsst ihr ebenfalls nur wenige Sekunden warten. Wie in den ersten Trailern angepriesen ist ein nahtloser Übergang von Heimkonsolenbetrieb zu Handheldbetrieb und umgekehrt mit der Switch also tatsächlich möglich.

STANDFUSS

Ein kleiner Wermutstropfen ist der Standfuß der Switch. Da der Standfuß sehr weit links positioniert ist, entsteht beim Aufstellen der Switch ein Ungleichgewicht. Der Standfuß an sich ist zudem ziemlich dünn, was der Statik ebenfalls nicht unbedingt zuträglich ist. Dadurch steht die Konsole nicht sehr stabil. Schön hingegen: Der Standfuß kann nicht abgebrochen werden, da er lediglich reingeklipst ist.

DIE SWITCH-STATION

Wie die Konsole ist auch die Station schlicht gestaltet, gut verarbeitet und modern. Das Einrasten der Switch in die Station geht sehr einfach und dient einzig dem Zweck, das Bild auf den TV-Bildschirm auszugeben und die Konsole dauerhaft mit Strom zu versorgen. Dadurch kann der Prozessor höher getaktet arbeiten, um so die Leistung der Konsole etwas zu erhöhen. Die Station selbst hat aber keine Technik im Inneren, die zur Leistung der Switch beiträgt. Außerdem bietet die Station drei USB-Anschlüsse für etwaiges Zubehör. Übrigens wird es auch Spiele geben, die den TV-Modus nicht unterstützen. Bisher gilt das nur für das Rhythmus-Indie-Spiel ***VOEZ***.

JOY-CON IM PRAXIS-TEST

Klein, vielseitig einsetzbar und mit Technik vollgestopft. Allen Berfürchtungen zum Trotz leisten die Joy-Con-Controller gute Dienste, sind aber auch nicht ohne Tadel.

GRUNDLGENDES ZUR BENUTZUNG

Als man die Joy-Con im Oktober 2016 zum ersten Mal sah, waren vor allem zwei Sorgen groß: Sind diese Controller nicht viel zu klein und ist der Umbau in die verschiedenen Modi nicht lästig und umständlich? Wir können nun Entwarnung geben, zumindest größtenteils! Auch wenn die Joy-Cons tatsächlich ziemlich klein sind (vor allem für große Männerhände) und die Positionierung des rechten Analogsticks untypisch ist, gewöhnt man sich beim Spielen doch recht schnell an beides. In Kombination mit dem **Griff** 1 fungieren die Joy-Cons durchaus als adäquater Controller-Ersatz, der zwar nicht an den grandiosen Pro Controller heranreicht, für ein bequemes Spielen aber genügt. Super ist zudem die Möglichkeit, die Joy-Cons **separat in jeder Hand** ganz frei nutzen zu können. In **senkrechter Haltung** 2 funktioniert das auch ohne Schlaufenaufsatz gut. Ein bisschen erinnern die Joy-Cons so an eine Wii-Fernbedienung in klein mit anderen Buttons, allerdings sind alle Knöpfe mit einer Hand problemlos erreichbar. Nimmt man die Joy-Cons **waagrecht** 3 für Mehrspieler-Modi, sieht die Sache schon anders aus. Ohne angesteckte Handgelenkschlaufe gilt: Geht schon mal für ein paar Partien, angenehm ist es auf lange Sicht aber nicht. Mit dem **Schlaufenaufsatz** ist es schon deutlich angenehmer, für lange Sessions aber trotzdem nur eine Notlösung. Der **Akku** in den Joy-Cons hält richtig lange und ist bei uns im Testbetrieb nie auch nur an die 50%-Marke gestoßen, da die Mini-Controller immer geladen werden, sobald sie an dem Tablet hängen und das in der Station ist oder anderweitig am Strom hängt. Einige Tagen vor Launch häuften sich jedoch Berichte über Probleme mit der **Signalstärke** der Joy-Cons im TV-Modus. Wir sind der Sache auf den Grund gegangen und haben folgendes in Erfahrung gebracht: Wenn Hindernisse zwischen den Joy-Cons und der Konsole sind, kann es zu Input-Lags kommen. Dafür ist besonders der linke Joy-Con anfällig. Allerdings war von unseren zwei Joy-Con Paaren seltsamerweise nur eines von diesem Problem betroffen. Solange sich keine Hindernisse in der Luftlinie befinden (was ja der Normalfall ist), funktionieren die Joy-Con sogar auf mehreren Metern Entfernung noch tadellos.

DIE TECHNIK-FEATURES

Auftrumpfen können die Joy-Cons vor allem in Sachen **Bewegungssteuerung**. Es ist schon erstaunlich, wie problemlos und genau die kleinen Controller jede Bewegung erfassen, ohne dabei auf eine Sensorleiste, Kamera oder Ähnliches angewiesen zu sein. Das sorgt für nahezu grenzenlose Freiheit bei der Steuerung von Spielen wie *1-2-Switch*. Auch **HD Rumble** 4, die Vibrationsfunktion der nächsten Generation, hat uns im Test sehr gut gefallen. Im Gegensatz zur bisher bekannten Technik vermittelt das neue Feature ein sehr realistisches Gefühl und lässt uns beispielsweise kleine Metallkugeln in einem Kästchen oder eine sprudelnde Wasserflasche fühlen. Nicht zuletzt wartet der rechte Joy-Con auch noch mit einem **Infrarot-Sensor** auf, der Abstände und Bewegungen ziemlich genau erkennen kann. Lediglich der Bewegungsspielraum ist bei diesem Feature stark eingeschränkt. Haltet ihr beispielsweise eure Hand ein Stück zu weit rechts oder links, erkennt der Sensor eure Bewegungen schon nicht mehr.

FAZIT

Die Technik in den Joy-Cons beeindruckt, als klassischer Controller-Ersatz und für Bewegungssteuerung taugen sie gut. In waagrechter Nutzung sind sie auf Dauer aber suboptimal.

SWITCH-LAUNCH SPECIAL

DAS ACCOUNT-SYSTEM

Frei nach dem Motto „besser spät als nie“, hat Nintendo seiner neuen Konsole endlich ein richtiges Account-System verpasst. So funktioniert es und diese Funktionen gibt es außerdem:

Beim ersten Starten der Konsole führt euch das System in ein paar simplen Schritten durch die Initialisierung, bei der ihr unter anderem auch einen Account erstellen sollt. Pro Konsole können bis zu acht Accounts genutzt werden. Diesen zunächst noch lokalen Account stattet ihr mit einem Icon aus einer Auswahl von bekannten Nintendo-Figuren und -Symbolen aus (rechts im Bild) oder ihr erstellt ein eigenes Mii bzw. importiert ein bereits vorhandenes. Danach könnt ihr euren lokalen Nutzeraccount in den Systemeinstellungen mit eurem Nintendo Account verknüpfen, der unter anderem auch bei Nintendos Smartphonespielen und dem My-Nintendo-Belohnungsservice genutzt wird. Sofern ihr eine NNID besitzt, könnt ihr diese mit eurem Nintendo Account verknüpfen, um so euer bereits von der Wii U oder dem 3DS vorhandenes eShop-Guthaben auch auf der Switch nutzen zu können. Habt ihr einen Nintendo Account verknüpft, könnt ihr zudem per Aufnahmeknopf gemachte Screenshots (und später Videos) editieren und diese dann auf sozialen Medien teilen. Außerdem braucht ihr den Account, um im eShop einzukaufen. Denn anders als bei bisherigen Konsolen sind digitale Spiele endlich nicht mehr an die Konsole gebunden, sondern an euren Nintendo-Account. Freunde könnt ihr mit der Switch über verschiedene Wege hinzufügen, unter anderem (mal wieder) mit Freundescodes, über eine lokale Suche anderer Switch-Konsolen in der Nähe, das Hinzufügen von Leuten, mit denen ihr kürzlich online zusammengespielt habt oder Freunde, die ihr in Nintendos Smartphone-App wie *Super Mario Run* bereits in der Liste habt. Eine Direktsuche mit Nutzer-Namen ist derzeit nicht möglich. Der Nintendo eShop wurde für die Switch ebenfalls grundüberholt und ist nun passend zu den restlichen Switch-Menüs sehr schlicht und aufgeräumt. Um all die Online-Features nutzen zu können, muss übrigens zunächst ein System-Update runtergeladen und installiert werden.

FAZIT

Das Account-System bietet die gängigen Vorteile, die man auch von anderen Konsolen gewohnt ist. Endlich sind digital gekaufte Spiele nicht mehr an die Konsole gebunden, sondern an den eigenen Account, den man auf Wunsch an mehreren Konsolen nutzen kann!

WIE GUT IST DER PRO-CONTROLLER?

Die Antwort: Mehr als gut – er ist ausgezeichnet! Nach zahlreichen Stunden, die wir mit dem komfortablen Ding in Händen in Hyrule verbracht haben, wollen wir das Pad nicht mehr missen.

Stolze 70 Euro muss man in die Hand nehmen, wenn man den Pro Controller der Switch sein Eigen nennen will. Die Anschaffung lohnt sich aber! Denn während die Joy-Cons in dem Schalengriff durchaus funktional, schlussendlich aber dennoch ein Kompromiss sind, bekommt man hier einen Controller an die Hand, der vielleicht das beste Nintendo-Pad in einer jahrzehntelangen Geschichte von sehr guten Nintendo-Pads ist. Er liegt wahnsinnig ergonomisch in der Hand, hat besonders große – und perfekt erreichbare – Front-Buttons, ein hervorragendes Steuerkreuz, sehr gute Analog Sticks und angenehm platzierte Schulter-Knöpfe. Allerdings: Wie bei den Joy-Cons sind die hinteren Trigger digital und nicht analog, was direkte Gamecube-Umsetzungen mancher Spiele wie *Luigi's Mansion* oder *Super Mario Sunshine* leider unmöglich macht – der einzige richtige Kritikpunkt, vor allem, da die Controller von PS4 und Xbox One diese Funktion bieten. Abgesehen vom Infrarot-Sensor verfügt der Pro Controller dafür über alle Features, welche auch in den Joy-Cons stecken. Ein wirklich tolles Gerät!

NUR EIN SOFT-LAUNCH?

Nicht nur ist das Aufgebot an großen Spielen zum Launch ziemlich dünn, es fehlen zum Start auch noch diverse Multimedia-Funktionen und andere Features. Was ist da los?

Es gibt keinen Webbrowser zum Start, die Virtual Console wird nachgeliefert, die Online-Funktionen sollen in vollem Umfang erst später verfügbar sein, Medien-Apps wie Netflix oder Amazon Prime Video sollen ebenfalls später folgen und auch das Spiele-Angebot ist noch dürftig. Wenn man diese Punkte so betrachtet, kommt die Frage auf: Setzt Nintendo diesmal auf eine Art Soft-Launch und baut erst im Lauf des Jahres so richtig Fahrt mit der Switch auf? Was die Spiele angeht, möchte Nintendo offensichtlich eine vergleichbare Dürre-Periode wie zur Wii U vermeiden, bei deren Launch das Angebot zwar groß war, danach aber über Monate nichts mehr nachkam. Daher folgen mit *Mario Kart 8 Deluxe, ARMS* und *Splatoon 2* weitere große Spiele erst stückweise. Das Fehlen derart vieler Zusatzfeatures ist jedoch sehr auffällig und wirkt so, als wäre man nicht rechtzeitig zum Launch fertig geworden.

FAZIT

So klasse die Switch als Gerät auch ist, es ist nicht zu bestreiten, dass das Spiele-Angebot aktuell noch sehr überschaubar ist. Wer auf *Zelda* warten kann (oder es auf Wii U spielt) oder Multimedia-Features braucht, sollte noch ein paar Monate mit dem Kauf warten.

DRITTHERSTELLER-AUSSICHTEN

Ein schwächelnder oder gar fast komplett fehlender Drittheersteller-Support ist schon seit N64-Zeiten eines von Nintendos größten Problemen. Wird sich das mit der Switch nun bessern?

Fangen wir mit der schlechten Nachricht an: Zwar haben die meisten großen westlichen Hersteller wie Ubisoft, EA oder Bethesda ihre Unterstützung für die Switch zugesichert, doch ihre bisherigen Spiele-Ankündigungen sprechen eine ganz andere Sprache. Abseits von Portierungen wie *Just Dance 2017, Skylanders Imaginators, The Elder Scrolls 5: Skyrim* (Bild links) oder *Lego City Undercover* halten sich die westlichen Größen bisher gepflegt zurück. Natürlich sind wir noch ganz am Anfang im Lebenszyklus der Switch und je nach Verkaufserfolg könnte sich das noch ändern, doch ein gutes Zeichen ist das auf keinen Fall. Besser sieht es da schon bei den japanischen Drittherstellern aus, die mit *Super Bomberman R,* dem neuen *No More Heroes*-Titel oder *Project Octopath Traveller* zumindest Switch-exklusive Titel in der Mache haben. Indie-Entwickler sind Nintendos neuer Konsole hingegen schon jetzt komplett verfallen. Alleine in den letzten zwei Wochen vor Release wurden mehr als 60 Indie-Spiele für die Switch angekündigt – darunter auch vielversprechende zukünftige Spiele wie *Rive* (Bild rechts), *Steamworld Dig 2* und *Wargroove* sowie sogar komplett exklusive Titel wie *Runner 3*. Indie-Fans haben also viel Grund zur Freude, während die Auswahl an AAA-Multiplattform-Spielen aller Voraussicht nach überschaubar sein wird.

UNSERE MEINUNGEN

LUKAS SCHMID

„Ich war skeptisch, habe mich aber sehr schnell in das gelungene neue Konsolen-Konzept verliebt."

Dabei ist es weit davon entfernt, perfekt zu sein: Die grafische Leistung ist nicht zeitgemäß, der Akku hält nicht lange und die ein oder andere Kinderkrankheit plagt das Gerät auch noch. Der pure Bedienkomfort – eine Konsole mit derart flinker Menüführung habe ich noch nie erlebt! – und der ungemein schnelle Wechsel zwischen mobilem und stationärem Spielen lassen mich über solche Punkte aber hinwegsehen. Nur der Spiele-Support muss schon bald deutlich anziehen, denn ein tolles Gerät ohne Software ist schlussendlich nicht mehr als ein teurer Staubfänger – siehe Wii U.

DIREKT BEIM LAUNCH DABEI?
Ich habe gewankt, hab mir schlussendlich aber eine Launch-Switch gegönnt.

MEINE MOST WANTED 2017:
Yooka-Laylee! Und ein kleines Stückchen danach *Super Mario Odyssey*.

DIESE FEATURES VERMISSE ICH NOCH:
Die Virtual Console sollte bald kommen, zudem Unterstützung für ältere Controller.

VIKTOR EIPPERT

„Jetzt, wo ich es erlebt habe, will ich das Konzept einer mobilen Heimkonsole nie wieder missen!"

In technischer Hinsicht bin ich schwer beeindruckt von der Switch und den Joy-Cons. Alles ist klasse verarbeitet, echt kompakt und dennoch potent und auf Seiten des Betriebssystems geht alles sehr fix. Besonders angetan hat es mir aber das grundlegende Konzept. Jederzeit die Konsole einfach mitnehmen zu können und binnen weniger Sekunden direkt weiter ein vollumfängliches Heimkonsolenspiel wie *Zelda* zocken zu können, ist eine geniale Sache. Wenn Nintendo noch in den kommenden Monaten fleißig für Spiele-Nachschub sorgt, wird meine Switch kaum zur Ruhe kommen!

DIREKT BEIM LAUNCH DABEI?
Und ob! Ich möchte *Zelda* einfach in der bestmöglichen Fassung erleben.

MEINE MOST WANTED 2017:
Splatoon 2, Super Mario Odyssey und *Xenoblade Chronicles 2.*

DIESE FEATURES VERMISSE ICH NOCH:
Virtual Console und die derzeit noch fehlenden Online-Funktionen.

KATHARINA REUSS

„Richtig schönes Design und tolle Handhabung – aber ob das für den Erfolg reicht? "

Großes Lob an die Designer, die das Klicken beim An- und Abstecken der Joy-Cons gestaltet haben. So ein befriedigendes Geräusch! Das Display ist gut, die Konsole schön und klein – ich bin sehr angetan. Die magere Spieleauswahl jedoch gefällt mir gar nicht. Gut, dass *Zelda* doch noch zu dem Hit geworden ist, den viele erhofft und ich nicht erwartet habe. Aber dafür eine neue Konsole kaufen, wenn es auch auf der Wii U erscheint? Ich wünsche Nintendos Familienzuwachs jedenfalls alles, alles Gute. Die Switch kann es brauchen.

DIREKT BEIM LAUNCH DABEI?
Nein, weil ich *Zelda* gegenüber so skeptisch war. Jetzt bereue ich das aber.

MEINE MOST WANTED 2017:
Ganz klar *Super Mario Odyssey*. Danach ein neues *Pikmin*!

DIESE FEATURES VERMISSE ICH NOCH:
Ich vermisse eher die zahlreichen, neuen Games.

JOHANNES GEHRLING

„Eine Spielekonsole von Nintendo mit der Wertigkeit moderner Smartphones? Für mich perfekt!"

Zugegeben, nach der ersten Enthüllung der Switch Ende letzten Jahres hatte ich gemischte Gefühle für die neue Nintendo-Konsole. Nach dem Event Mitte Januar wichen diese aber langsam der Vorfreude auf den neuesten Streich der Japaner. Seitdem wir die Konsole in der Redaktion endlich bekommen und ausführlich getestet haben bin ich restlos überzeugt. Die Switch erzeugt bei mir ein „Haben will"-Gefühl, wie es sonst nur Smartphones von Google schaffen. Und die Vorstellung von einem vollwertigen *Mario Kart* unterwegs? Sei ruhig und nimm mein Geld, Nintendo!

DIREKT BEIM LAUNCH DABEI?
Aus Geldmangel leider nicht. Spätestens dann aber zu meinem Geburtstag!

MEINE MOST WANTED 2017:
Mario Kart 8 Deluxe, Super Mario Odyssey, Yooka-Laylee und *Fast RMX.*

DIESE FEATURES VERMISSE ICH NOCH:
Die Virtual Console und Streaming-Apps wie Netflix oder Amazon Video.

GESAMT-FAZIT

In Nintendos langer Konsolen-Historie fällt die Nintendo Switch mit ihrem modernen Design klar aus dem Schema. Im Vergleich dazu wirken bisherige Nintendo-Konsolen wie Spielzeuge, während die Switch als hochwertiges Technik-Gadget brilliert. Egal, ob man die Switch nun als HD-Handheld oder als Heimkonsole zum Mitnehmen betrachtet – das Konzept geht voll auf. Jetzt zum Launch fehlen jedoch noch Spiele sowie diverse Features, weshalb wir Besitzern einer Wii U dazu raten, noch etwas mit dem Kauf zu warten. Auf lange Sicht hat die Switch aber gigantisches Potenzial!

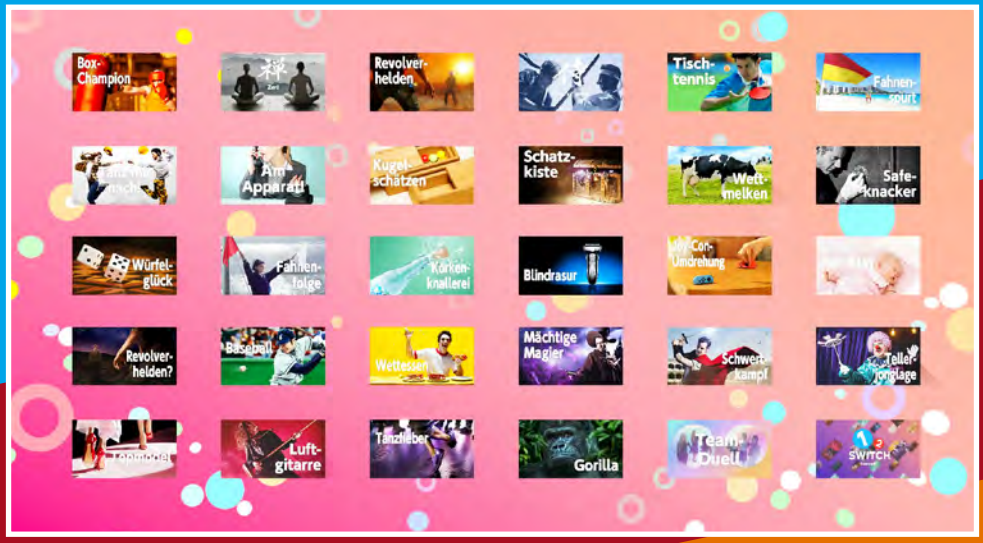
1-2-SWITCH

Geschicklichkeit Ist ein Spiel, bei dem der Bildschirminhalt in den Hintergrund rückt, überhaupt ein richtiges Videospiel? *1-2-Switch* zeigt: ja.

Stolze 28 Minispiele der verschiedensten Arten, die nicht nur abwechslungsreich und spaßig, sondern auch für Spieler und Nicht-Spieler gleichermaßen geeignet sein sollen: So lautet das vollmundige Versprechen Nintendos. Obendrein will uns Big N mit *1-2-Switch* auch gleich noch die neuen und innovativen Funktionen der Switch präsentieren und zeigen, wohin die Entwicklung zukünftiger Spiele gehen kann. Zu diesem Zweck unterstützt das Partyspiel den TV- und den Tisch-Modus sowie HD Rumble und den Infrarotsensor der Joy-Cons. Gepaart mit dem umfangreichen Marketing, das Big N im Vorfeld der Switch-Veröffentlichung nicht nur zur Konsole selbst, sondern auch zu *1-2-Switch* betrieben hat, scheint Nintendo große Hoffnung in den Launch-Titel zu setzen. Kann der Partyspaß diesem Anspruch gerecht werden?

Spielen ohne Bildschirm

Legt ihr die Cartridge erstmals in den Modulschacht eurer Switch und startet das Partyspiel, wird eines schnell klar: Dieser Titel ist für den Mehrspieler-Modus gemacht. Von den insgesamt 28 Minispielen könnt ihr nur zwei alleine spielen („Schlaf, mein Baby“ und „Wettessen“), für alle anderen braucht ihr immer einen zweiten Mitstreiter. Die „Korkenknallerei“ ist sogar für eine unbegrenzte Zahl an Spielern ausgelegt. Das ist schade, denn wir hätten uns sehr gewünscht, dass Nintendo zumindest einen simplen Einzelspieler-Modus integriert hätte, bei dem wir unser Können gegen virtuelle Gegner unter Beweis hätten stellen dürfen. Wesentlich besser sieht es da bei der Nutzung der Switch-spezifischen Features aus. HD Rumble findet beispielsweise Verwendung in sieben Minispielen, darunter das beeindruckende „Kugelschätzen“ und „Safeknacker“. In Ersterem gilt es, die Anzahl virtueller Metallkugeln im Joy-Con zu schätzen, beim Zweiten müsst ihr einen Tresor knacken, indem ihr drei zufällige Punkte an einem virtuellen Schloss findet. Die Rumble-Funktion der nächsten Generation funktioniert tatsächlich so gut, dass wir die richtigen Punkte beim Safeknacken nach einigen Runden finden, ohne überhaupt noch auf den Bildschirm der Switch oder des Fernsehers schauen zu müssen. Apropos Bildschirm: Der rückt bei *1-2-Switch* in den Hintergrund, denn wie Nintendo selbst es auch bewirbt, sollt ihr euch beim Spielen in die Augen schauen statt auf die Mattscheibe. Dieses Versprechen erweist sich in der Realität als bedingt umsetzbar. Bei „Am Apparat“ funktioniert das Gan-



Die Auswahl an Minispielen ist groß, aber nicht überladen. Von „Boxen“ über „Gorilla“ bis „Luftgittare“ gibt es viel zu entdecken.

Schaut euch in die Augen, nicht auf den Bildschirm! Nach diesem Prinzip sollen fast alle Modi in *1-2-Switch* funktionieren. Dass das nicht immer so richtig klappt, seht ihr hier: Der Blick bleibt oft doch auf der Mattscheibe.

ze zum Beispiel sehr gut. In diesem Minispiel geht es darum, den Joy-Con schnellstmöglich aufzuheben und ans Ohr zu halten wie ein Telefon, wenn der richtige Klingelton ertönt. Hier könnt ihr auf den Bildschirm getrost verzichten, denn ihr müsst euch allein auf euer Gehör verlassen. Bei „Würfelglück“ funktioniert das Prinzip ebenfalls sehr gut; dabei ist es sogar ausreichend, die HD-Vibration der Joy-Cons zu fühlen. Bei der Bauernhof-Simulation „Wettmelken“, dem selbsterklärenden „Tischtennis“ oder dem Zauberer-Duell „Mächtige Magier“ hingegen bleibt der Blick doch größtenteils auf dem Bildschirm kleben. Das ist nicht weiter schlimm, verringert aber das ungewöhnliche und spaßige Gefühl, das bei direktem Blickkontakt während des Spielens entsteht. Insgesamt spielt der Bildschirm bei einem guten Teil der Minispiele wie erhofft wirklich nur eine untergeordnete Rolle, aber eben bei nicht bei allen.

Modi: Von sportlich bis absurd

Ein weiteres innovatives Switch-Feature, das leider nur in einem einzigen Minispiel Verwendung findet, ist der Infrarot-Sensor. Dieser ist in der Lage, Abstände und verschiedene Bewegungen zu erkennen, was beim „Wettessen“ Anwendung findet. In diesem skurrilen Wettbewerb müsst ihr den Joy-Con mit dem Infrarot-Sensor auf euren Mund richten und schnellstmöglich Kaubewegungen imitieren. Je schneller ihr dabei seid, desto mehr virtuelle Sandwiches verdrückt ihr in einer festgelegten Zeit. Allzu weit dürft ihr dabei mit dem Joy-Con nicht von eurem Mund abdriften, sonst erkennt der Sensor eure Bewegungen nicht mehr. Abgesehen davon ist „Wettessen“ aber eines der mit Abstand witzigsten Minispiele in *1-2-Switch*. Die absurde Situation, wenn ihr einen Controller vor euer Gesicht haltet und wie ein Verrückter in die Luft beißt, sorgte in unserem Test mehr als einmal für heftiges Gelächter seitens der zusehenden Mitspieler. Das trifft indes auch für viele weitere Modi zu. Bei „Schlaf, mein Baby“ müsst ihr das Switch-Tablet wie einen echten Säugling auf den Arm nehmen und in den Schlaf wiegen, bis er aufhört zu schreien. Das fördert nicht nur elterliche Fähigkeiten, sondern ist zudem ziemlich witzig anzuschauen. Auch die „Blindrasur“ sorgt beim Spielen vor der Gruppe, wie Nintendo es sich vorstellt, für gute Unterhaltung der Zuschauer. In diesem Minispiel dient der Joy-Con als Rasierer, mit dem ihr euren virtuellen Bart loswerden müsst. Wir fühlten uns schnell zurückerinnert an die Zeit vor Smartphones, als man sich das Geräusch eines Elektrorasierers auf's Handy laden und dann so tun konnte, als würde man sich mit seinem Mobiltelefon rasieren. Auch das sorgte seinerzeit für den einen oder anderen Lacher.

Allerdings bietet *1-2-Switch* bei Weitem nicht nur skurrile oder absurde Minispiele. Wie es sich für ein Bewegungsspiel gehört, sind auch einige sportlich durchaus anspruchsvolle Modi vertreten. Einer davon ist „Fahnenspurt“: Hier gilt es, mit dem Joy-Con in der Hand möglichst schnell zu einer Fahne zu rennen und diese vor seinem Gegner zu greifen. Auch beim „Boxen“ kommt ihr durchaus ins Schwitzen: Ein Sprecher gibt euch vor, ob ihr einen geraden Schlag, einen Uppercut oder einen Haken auf euer Gegenüber niederprasseln lassen sollt. Wer die richtige Bewegung schneller ausführt, trifft auch zuerst. Am Ende wird der Boxkampf, den ihr zuvor nur mit durch die Luft fliegenden Joy-Cons bestritten habt, auf dem Bildschirm nochmal als virtuelles Duell dargestellt. Beide Minispiele sind toll umgesetzt und fordern einiges an körperlicher Anstrengung von euch ab. Aber keine Sorge: Viele Modi könnt ihr auch problemlos im Sitzen spielen.

In kurzen Videos erklären euch echte Menschen vor jedem Minispiel einmal, was ihr tun müsst. Manchmal enden die ersten Runden aber dennoch im Chaos.

Die Besonderheit des Team-Duells (für bis zu 20 Spieler): Auf einer Art Spielbrett kämpft ihr euch durch die Minispiele. Wer das Ziel zuerst erreicht, gewinnt.

Manche Minispiele lassen gar nichts Anderes zu, als sich in die Augen zu schauen. Beim „Samurai-Training“ beispielsweise müsst ihr genau darauf achten, was euer Gegenüber tut, sonst bekommt ihr das Holz auf den Kopf.

Kleine Aussetzer gehören dazu

So toll, spaßig und witzig viele Minispiele auch umgesetzt sind, konnten uns dennoch nicht alle Modi restlos überzeugen. Als ziemlich mittelmäßig erwies sich beispielsweise „Tischtennis“: Die Strecke, die der Ball zwischen beiden Spielern zurücklegt, ist leider so kurz, dass kaum Zeit bleibt, um zum nächsten Schlag auszuholen. Dadurch wird eine Runde oft nach wenigen Sekunden schon dadurch beendet, dass der Ball einfach am virtuellen Schläger abprallt, während man eigentlich erst zum nächsten Schlag ausholt. Das wird schnell frustrierend und am Ende spielt man den Modus gar nicht mehr, weil er schlecht umgesetzt ist. Als ebenfalls schwieriger erwies sich der „Schwertkampf“: Auch nach mehrmaligen Versuchen gelang es uns leider nicht, den Joy-Con von unserer korrekten Spielhaltung zu überzeugen, sodass wir das Minispiel schließlich etwas genervt links liegen ließen. Erst bei einem weiteren Versuch an einem anderen Tag konnten wir den Modus ausprobieren, ohne gleich gernevt zu sein. Für erstmalige Spieler stellt zudem das Erlernen der Steuerung in einigen Minispielen zunächst eine nicht zu unterschätzende Hürde dar. Der Einstieg fällt dementsprechend oft sehr chaotisch aus und erst nach ein paar Runden wisst ihr wirklich, was ihr da genau macht und vor allem machen müsst.

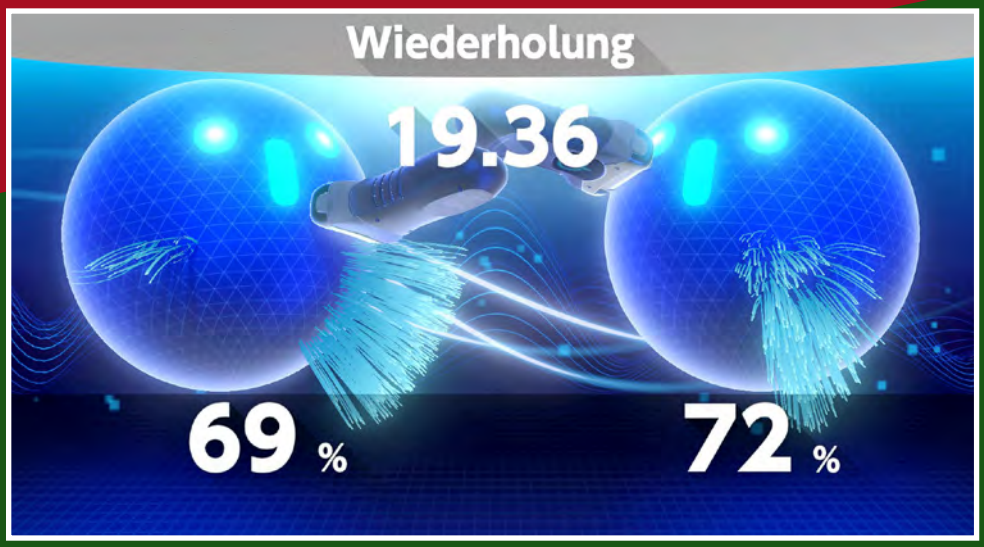
Gut, aber nicht für jeden

Trotz des einen oder anderen verbesserungswürdigen Kritikpunkts macht *1-2-Switch* im Gesamtpaket jedoch umso mehr richtig. Abgesehen von der Handvoll etwas schwierig zu erlernender Minispiele ist der Großteil leicht zugänglich. Dadurch wird das Spiel seinem Anspruch gerecht, gleichermaßen für Jung und Alt, für Spieler und Nicht-Spieler geeignet zu sein. Und vor allem: der Party-Titel hat tatsächlich das Potential, für ordentlich Videospiele-Spaß auf Partys zu sorgen. Das fängt bei den aberwitzigen Modi wie „Schlaf, mein Baby“ oder „Blindrasur“ an und endet beim durch den meist direkten Augenkontakt außergewöhnlichen Spielerlebnis. Zwar können die Modi (bis auf bereits genannte wenige Ausnahmen) immer nur zu zweit gespielt werden, was bei Partys mit mehr als einem Besucher schon schwierig werden könnte; dafür dauern die meisten Runden aber nur wenige Sekunden, sodass sich verschiedene Spieler schnell ablösen können und niemand zu kurz kommt. In einem speziellen Team-Modus könnt ihr außerdem größere Teams bilden, wobei ihr euch aber ebenfalls abwechseln müsst.

Was auf der einen Seite ein Vorteil ist, kann auf der anderen Seiten auch ein Nachteil sein: für hartgesottene Core-Spieler ist *1-2-Switch* nur ein bedingt geeigneter Titel. Zu sehr erinnert das Spiel an eigentlich längst vergangene Wii-Tage, als ganze Familien vor dem Fernseher zusammenkamen, um gemeinsam Golf zu spielen oder anderen virtuellen Aktivitäten zu frönen. Wer diese Zeiten mit deutlich besserer Technik und zahlreicheren Möglichkeiten nicht wieder aufkommen lassen möchte, weiß mit *1-2-Switch* vielleicht nicht allzu viel anzufangen. Doch selbst dann: Allein schon die HD-Vibration im Minispiel „Korkenknallerei“ ist so beeindruckend nah an der Realität, dass es sich lohnt, 50 Euro in das Spiel zu investieren. In diesem Modus geht es darum, den Joy-Con abwechselnd bzw. reihum wie eine Sekt-Flasche zu schütteln, bis sie schließlich bei einem Mitspieler zu viel Druck aufbaut und der Korken knallt. Wir wissen leider nicht genau wie, aber irgendwie hat es Nintendo tatsächlich geschafft, mit Hilfe verschiedener kleiner Motoren im Joy-Con ein Gefühl zu erschaffen, dass sich

Mit sanften Bewegungen von oben nach unten und dem richtig getimten Drücken der Schulterknöpfe holt ihr beim „Wettmelken“ das Maximum aus eurer Kuh heraus.

„Wettessen“ setzt als einziger Modi auf den Infrarotsensor des rechten Joy-Cons. Kaubewegungen in Maximalgeschwindigkeit können ganz schön anstrengend sein!



Bei „Blindrasur“ werden eure Joy-Cons zu Rasierern, mit denen ihr euren virtuellen Rauschebart loswerden müsst.

kaum realer anfühlen könnte. Umso unverständlicher ist es, dass Big N das Spiel nicht jeder Switch beilegt, immerhin ist *1-2-Switch* ein Paradebeispiel für die neuen und innovativen Features. Was dem Bewegungsspiel trotz einiger mittelmäßiger Minispiele, die sich doch recht schnell abnutzen und ihren Reiz verlieren, außerdem hoch angerechnet werden muss: Es befinden sich keine Totalausfälle darunter. Als großer Fortschritt stellt sich zudem heraus, dass im Gegensatz zum bisher Gewohnten keine Sensorleisten, Kameras oder ähnliches mehr für die Bewegungssteuerung nötig sind. Das lässt euch deutlich mehr Spielraum, könnt ihr die Konsole doch einfach zu jeder Party oder zu Freunden mitnehmen, aufstellen und losspielen. Nicht einmal ein Fernseher ist dazu notwendig. Die größte Stärke von *1-2-Switch* liegt indes sicherlich in seinem sozialen Aspekt. Dass es ein einziges Spiel schafft, in kürzester Zeit so viele verschiedene Reaktionen hervorzurufen, ist außergewöhnlich. Manche Modi sind echt peinlich, andere wirklich anstrengend und wieder andere absolut beeindruckend. Im Zusammenspiel mit Freunden, Familie und Bekannten ermöglicht *1-2-Switch* so wirklich eine Videospielerfahrung, die uns in dieser Form bisher nicht untergekommen ist. Allen Kritikpunkten zum Trotz sorgt das für einen ungewöhnlichen, aber gelungenen Launch-Titel, dem man seine kleinen Macken durchaus verzeiht, weil er an vielen Stellen einfach zu viel Spaß und Freude macht. So richtig sauer stößt uns eigentlich nur der fehlende Einzelspieler-Modus mit virtuellen Gegnern auf, denn als einzelner Spieler ist *1-2-Switch* in dieser Form quasi unspielbar. Dass Nintendo diesen Modus noch mit einem Update nachliefert wäre zwar sehr wünschenswert, aber ziemlich unwahrscheinlich. Trotzdem hatten wir jede Menge Spaß mit *1-2-Switch*.

Das Team-Duell erlaubt euch Partien mit bis zu 20 (!) Mitspielern. Allerdings dürft ihr euch hier nicht über Minispiele freuen, bei denen ihr auch alle gleichzeitig spielen könnt. Stattdessen spielt ihr die gleichen Modi, nur eben abwechselnd.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Wer hätte gedacht, dass ich eine Konsole mal wie ein Baby auf dem Arm halte?“

Im ausführlichen Test hat *1-2-Switch* leider doch ein paar Kritikpunkte zu Tage gefördert. Wieso zum Beispiel gibt es keinen Einzelspieler-Modus mit KI-Gegnern? Die im Spiel ohnehin zahlreich vorhandenen echten Menschen hätten auch problemlos als Kontrahenten herhalten können. Abgesehen davon macht das Partyspiel dennoch jede Menge Spaß, sobald man sich in die Steuerung der verschiedenen Modi eingefunden hat. Mit einem Controller rasieren? Virtuelle Kühe melken? Eine Konsole wie ein Baby auf dem Arm wiegen, um es zum Einschlafen zu bringen? Das ist alles so absurd, dass es schon genial ist. Für die soziale Interaktion zwischen den Switch-Spielern ist *1-2-Switch* zudem ohne Frage super. Ich freue mich auf den ein oder anderen abwechslungsreichen Party-Abend mit meinen Freunden!

1-2-Switch

Termin: 03. März 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 50 Euro

GRAFIK 6
Bildgewaltig kommt das Spiel logischerweise nicht daher. Ihr schaut euch ja ohnehin meist in die Augen.

SOUND 7
Sprache/Text: Deutsch
Freudige Melodien begleiten das Spielgeschehen stimmig. Oft müsst ihr auf die Ansagen der Sprecher achten, die meistens gut zu verstehen sind.

STEUERUNG 9
Unterstützt: HD Rumble, Gyrosensor, Infrarotsensor
Die Bewegungssteuerung ist das Kernstück von *1-2-Switch*. Alles funktioniert sehr gut, HD Rumble ist in manchen Modi geradezu beeindruckend, die Sensoren arbeiten fast immer zuverlässig.

EINZELSPIELER -
Schwierigkeitsgrad: leicht (stufenlos)
Wer unbedingt alleine spielen möchte, muss *1-2-Switch* gegen sich selbst spielen. Ob das auch Sinn macht, ist aber eine andere Frage.

MEHRSPIELER 8
Spieler online: - **Spieler offline:** 2
Im Mehrspieler-Modus liegt natürlich der Sinn und Zweck von *1-2-Switch*. Dementsprechend ist das komplette Spiel auf diesen Modus ausgelegt. Spaß macht's sowohl zu zweit, als auch in Gruppen im Team-Duell allemal. Partyspaß garantiert!

PRO / CONTRA
- ++ Toller und kurzweiliger Partyspaß
- + Switch-Features sinnvoll genutzt
- + Abwechslungsreiche Auswahl an Minispielen
- + Für Jung und Alt gleichermaßen
- − Einstieg fällt manchmal etwas schwer
- −− Nicht sinnvoll alleine spielbar

WERTUNG/FAZIT

77

„Die Switch-Features werden in diesem Partyspaß für Jung und Alt toll präsentiert“

THE LEGEND OF ZELDA BREATH OF THE WILD

AMIIBO

N-ZONE Switch HIT

Action-Adventure

Die Legende lebt: Heroe Link begibt sich in sein bisher größtes Abenteuer – und wir haben ihn viele Stunden dabei begleitet. Nun klären wir die brennende Frage: Lohnt es sich, dem Ruf der Wildnis zu folgen – oder wandert Nintendo hier in eine Sackgasse?

Ob zu Fuß, in der Luft, kletternd oder auf dem Rücken eines Pferdes – es macht fast schon unverschämt viel Spaß, die riesige, abwechslungsreiche Spielwelt zu erforschen.

Jahrzehntelang galt es als unumstößliches Gesetz: *The Legend of Zelda*-Spiele müssen ohne Sprachausgabe auskommen – nach Meinung der Entwickler deshalb, weil dadurch die Möglichkeit für die Spieler geschwächt würde, sich die Stimmen der Figuren selbst vorzustellen und so tiefer in die Welt einzutauchen. Nun, mit *Breath of the Wild*, ist sie da, die Sprachausgabe – und keiner redet wirklich drüber. Warum? Weil dieser Aspekt angesichts der schieren Masse an kleinen und großen Veränderungen, welche der Titel am seit dem ersten Spiel der Reihe von 1986 etablierten Konzept vornimmt, verschwindend wenig Relevanz hat. Eine gewaltige, offene Welt, fast völlige Freiheit bei der Auswahl von Haupt- und Nebenaufgaben, Heilitem-Crafting und, und, und – *Breath of the Wild* lässt tatsächlich keinen *Zelda*-Stein auf dem anderen und macht sich anscheinend fast schon einen Spaß daraus, scheinbar unumstößliche Konventionen zu brechen. Das ist gewagt und wird ohne jede Frage zahlreiche alteingesessene Serien-Liebhaber unzufrieden zurücklassen. Nach gut 50 Stunden, die wir inzwischen in Hyrule verbracht haben, können wir aber jedem – egal ob *Zelda*-Kenner oder Neueinsteiger – nur dringend dazu raten, dem Abenteuer eine Chance zu geben. Was Nintendo hier geschaffen hat, ist nämlich nicht nur der andersartigste, sondern auch einer der besten *Zelda*-Teile in der ruhmreichen Seriengeschichte. Und obendrein ist es ein grandioses Open-World-Abenteuer und gleichzeitig ein toller Abgesang auf die altehrwürdige Wii U sowie ein famoser Einstieg in die schöne, neue Switch-Welt.

Der Paragleiter, den wir schon sehr früh erhalten, ist ein unerlässlicher Helfer auf unserer Reise durch die weite Welt von Hyrule.

Aufbruch in eine neue Welt

Dabei fängt alles an wie (fast) immer: Serienprotagonist Link wird in seiner aktuellen Reinkarnation zu Beginn des Spiels aus dem Schlaf gerissen – allerdings aus keinem Mittagsschläfchen, sondern einer hundert Jahre dauernden Ruhe, und dummerweise seiner gesamten Erinnerung beraubt. Was er jedoch schnell rausfindet, ist, dass mit seiner Heimatwelt einiges im Argen liegt: Riesige, mechanische Monster durchkämmen das Land, Monster machen allenthalben den Hylianern das Leben schwer und über Schloss Hyrule kreist, wie ein bedrohlicher Schatten, der Urheber all dieses Übels: Die Verheerung Ganon, die aktuelle Reinkarnation

Zelda-Fakt # 01

Die Idee zu *The Legend of Zelda* kam Shigeru Miyamoto, da er in seiner Kindheit in Kyoto gerne auf eigene Faust die Natur der Umgebung erkundete.

Die gesamte Spielwelt ist toll gestaltet. Vor allem aber die idyllischen und von skurrilen Figuren bewohnten Dörfer begeistern uns.

des Serienbösewichts, und darauf aus, alles in der Welt zu vernichten. Irgendwie hängt die Bedrohung mit dem zusammen, was vor Tausenden von Jahren in Hyrule passiert ist … Was wie ein spannender Start in eine interessante Geschichte klingt, entwickelt sich allerdings leider nicht wirklich zu einer solchen: Vielmehr hat man nach wenigen Stunden Spielzeit alles erfahren, was man über die Handlung wissen muss und überraschende Wendungen gibt es überhaupt keine. Sämtliche Story-Entwicklungen beleuchten höchstens zusätzliche Details der Prämisse, dazu bekommt man verschiedene Handlungs-Hintergründe mit Fokus auf leicht unterschiedliche Aspekte mehrmals erzählt. Die zu Beginn erwähnte Sprachausgabe beschränkt sich ausschließlich auf Hauptstory-Cutscenes, in normalen Zwischensequenzen sowie im Gespräch mit NPCs muss wie üblich gelesen werden – und Held Link selbst macht, wie sonst auch, prinzipiell den Mund nicht auf. Wer des Englischen mächtig ist, stellt übrigens unbedingt die Systemsprache seiner Konsole um und genießt die entsprechenden Sprecher, denn die deutsche Synchro ist leider unterdurchschnittlich ausgefallen und bestenfalls auf Samstag-Morgen-Cartoon-Niveau. Übrigens: Da Link in diesen Sequenzen auch regelmäßig beim Namen gerufen wird, ist es uns diesmal nicht mehr möglich, dem Helden einen eigenen Namen zu verpassen.

Zelda-Fakt # 02

Schon mehrmals hatte Nintendo Pläne, *Zelda* einen futuristischen Anstrich zu verpassen – bisher kam es aber noch nie vollends dazu.

Tu, was dir gefällt

Die spannungsarme Geschichte als vielleicht größter Kritikpunkt am Spiel hat aber einen triftigen Grund: Ähnlich, wie man das von vergleichbaren Spielen wie *The Elder Scrolls V: Skyrim* kennt (das in einigen Monaten ebenfalls für Switch erscheint), hat die Handlung einfach keine allzu große Relevanz für das Abenteuer. Stattdessen gilt die Maxime: Tu, was du willst und zwar in der Reihenfolge, die dir gefällt! Die Entwickler haben im Vorfeld nicht zu viel versprochen, als sie versprachen, in *Breath of the Wild* Entscheidungsfreiheit in den Mittelpunkt zu stellen. Zu Beginn des Spiels ist man an eine Handvoll kurzer Quests gebunden, welche einem die primären Items – dazu später mehr – an die Hand geben. Doch danach steht es einem völlig frei, zu tun, was immer einem beliebt. Tatsächlich poppt die finale Hauptquest „Besiege die Verheerung Ganon“ schon nach diesen Einstiegsmissionen im Missionslogbuch auf, und wer das möchte, kann zu Schloss Hyrule rennen und dies auch sofort tun – wird dabei aber wohl kaum Land sehen. Alternativ kann man diverse optionale Hauptquests (der Widerspruch ist uns bewusst) erledigen, die uns unter anderem in die vier primären Dungeons des Abenteuers führen, über 70 Nebenmissionen erledigen, die knapp 120 Schreine (teils gut versteckte Mini-Dungeons) absolvieren, mehrere Hundert versteckte Krogs (kleine Baumwesen mit Blättern als Gesicht) aufspüren und, und, und.

Eine Welt, die gefällt

Angesiedelt sind all diese Aktivitäten in einer offenen Spielwelt, die größer und besser ist, als alles, was Nintendo in dieser Hinsicht jemals geschaffen hat, und sich mühelos mit den virtuellen Spielwelten vergleichbarer Action-Adventure- und Action-RPG-Platzhirsche messen kann. Was Nintendo schon beim ersten Open-World-Ausflug auf die Beine gestellt hat, ist schlicht und ergreifend erstaunlich: Trotz der wirklich gewaltigen Größe Hyrules gibt es an allen Ecken und Enden etwas zu entdecken, seien es Sammelgegenstände, bunt be-

Zelda-Fakt # 03

Die Second Quest im ersten NES-*Zelda* existiert nur deswegen, weil noch genug Speicherplatz am Modul war und man den Platz nutzen wollte.

Die Wächter – riesige, spinnenähnliche Roboter mit zielsuchenden Lasern – säumen die Ebene südlich von Schloss Hyrule und teilen mächtig Schaden aus.

An den über das Land verstreuten Statuen der Göttin Hylia können wir Schreinbelohnungen gegen Herzcontainer oder alternativ eine verbesserte Ausdauer eintauschen.

Zelda-Fakt # 04

Prinzessin Zelda ist benannt nach Zelda Fitzgerald, ihres Zeichens Autorin und Ehefrau des US-Schriftstellers F. Scott Fitzgerald.

völkerte Siedlungen, gefährliche Areale voller richtig mächtiger Gegner oder zahlreiche launige Minispiele. Wenn man einfach drauflosrennt, kann man sich sicher sein, auf dem Weg zehn Dingen über den Weg gelaufen zu sein, die man nicht erwartet hat. Wie wäre es etwa mit einer völlig in Dunkelheit getauchten Insel? Einem gewaltigen Labyrinth, in dem wir uns heillos verlaufen? Oder dem ein oder anderen überlebensgroßen Zwischenboss, der sich auf einmal vor uns aufbaut? Das Gefühl, dass hinter jeder Ecke ein neues Geheimnis lauern könnte, ist ungemein befriedigend und sorgt dafür, dass einem auch bei langen Reisestrecken kaum jemals langweilig wird. Hinzu kommt der gewaltige thematische Abwechslungsreichtum des Geschehens, der uns unter anderem in das feurige Gebiet rund um den bekannten Todesberg, in die knochentrockene Gerudowüste, über ewig weite, grüne Wiesen, in verschneite Gebirgsketten, an wunderschöne Sandstrände und an zahlreiche weitere beeindruckende Orte führt. Nur die wenigsten davon muss man zwingend besuchen, selbst im Rahmen der Hauptmissionen, und alle versprühen sie einen ganz eigenen, wunderbaren Flair. Zusätzlich begeistert die Vertikalität der Welt, die dafür sorgt, dass wir teilweise gefühlt mehrere hundert Meter Höhenunterschied überwinden – was

DIE ZELDA-AMIIBO IM ANWENDUNGS-CHECK

Kaum ein neuer Nintendo-Titel ohne Amiibo-Support. Wir haben ausprobiert, wie sinnvoll die Plastik-Kumpane für den Einsatz in *Breath of the Wild* sind.

Als Nintendo die Amiibo zu *Breath of the Wild* ankündigte, ohne deren Funktion im Spiel zu verraten, verdutzte das schon so manchen Beobachter. Angesichts der Tatsache, dass Amiibo ohnehin schon lange nicht mehr primär dazu dienen, Nintendo-Titel zu bereichern, sondern Sammlern neues Material an die Hand zu geben und Nintendos Bankkonto zu füllen, gingen viele Fans davon aus, dass der Amiibo-Einsatz im neuen *Zelda* eher mauer Natur sein würde. Und sie sollten auch Recht behalten. Platziert man Link, Zelda, Reiter-Link oder den Wächter aus der neuen Garnitur oder eine der bereits seit längerem erhältlichen *Zelda*-Figuren auf dem NFC-Sensor, purzeln vor uns diverse Items wie Essen oder Ressourcen auf den Boden. Zusätzlich gibt's jedes Mal eine Kiste mit einem etwas wertvolleren Goodie wie einem scharfen Schwert oder Bombenpfeilen. Ab und an bekommen wir statt Items auch ein zahmes Pferd spendiert. Übrigens: Auch Nicht-*Zelda*-Amiibo lassen Items hageln – in diesem Fall fehlt die begleitende Schatzkiste allerdings. Die sinnvollste und coolste Amiibo-Anwendung lässt sich mittels Wolf-Link aus *Twilight Princess HD* aktivieren: Auf diese Weise rufen wir Wolflink höchstselbst herbei, der uns anschließend für eine begrenzte Dauer zur Seite steht. Nett, aber auch kein Muss. Wer *Breath of the Wild* ohne Amiibo spielt, verpasst also nichts von Relevanz.

Für die meisten Amiibo gibt's Items, die vom Himmel hageln.

Wolf-Link als Begleiter stellt die coolste Amiibo-Funktion dar.

Die illustre Riege an Figuren, die wir in den Zwischensequenzen treffen, ist toll gestaltet, bleibt jedoch blass. Die Handlung hätte generell deutlich mehr Tiefe vertragen.

Die Aufgaben, die uns in den Schreinen erwarten, könnten unterschiedlicher nicht sein und nutzen ab und an auch auf lustige Weise die Gyro-Sensoren des Controllers.

Zelda-Fakt # 05

Zu Beginn der Entwicklung von *Ocarina of Time* war angedacht, anstatt einer offenen Welt Ganondorfs Schloss als Hub World zu nutzen.

die Suche nach versteckten Gegenständen und Orten noch reizvoller macht. Zudem ist es toll, zu beobachten, wie unterschiedlich ein und dieselbe Umgebung zu verschiedenen Tageszeiten und angesichts unterschiedlicher Wetterbedingungen wirken kann. Selten zuvor standen wir so gerne im virtuellen Sturm und sahen zu, wie Blitze neben uns in den Boden stießen, noch nie in einem Nintendo-Spiel genossen wir es so sehr, am Strand zu sitzen und den virtuellen Sonnenuntergang zu bewundern. Ebenfalls gefallen uns die Routinen der Bewohner Hyrules: Nicht nur haben so gut wie alle der Figuren Namen, sie haben auch feste Tagesabläufe, sodass man zusätzlich das Gefühl bekommt, sich in einer belebten, echten Welt zu befinden. Unser einziger Kritikpunkt: Die Grenzen der Welt werden durch unsichtbare Wände markiert, was ein wenig am ansonsten brillanten Gesamtbild kratzt – hier hätten wir uns eine etwas elegantere Lösung gewünscht.

Helden brauchen keine Icons

Schön auch: Auf eine Flut an Icons, die uns auf jedes versteckte Fitzelchen auf der Map hinweisen, haben die Entwickler bewusst verzichtet. Wer Objekte in der Welt entdecken will, bekommt zwar die ein oder andere Hilfestellung wie einen rudimentären Schrein- und Ressourcen-Detektor an die Hand, kommt ums Erkunden aber nicht herum. Die über die Welt verteilten Türme, mittels derer wir nach Besteigung und Aktivierung die Übersichtskarte nach und nach freischalten, tun genau das – was sich auf der Map versteckt, wissen wir danach allerdings noch nicht. Ein unerlässliches Helferlein beim Durchforsten Hyrules ist übrigens das Parasegel. Links Quasi-Paragleiter wird in der Luft jederzeit via Knopfdruck aktiviert und bringt uns anschließend gefahrlos über Abgründe sowie an den ein oder anderen ansonsten unerreichbaren Ort. Das kennt man so ähnlich bereits aus *The Wind Waker* und *Skyward Sword*, hat hier jedoch noch wesentlich mehr Relevanz als jemals zuvor. Natürlich wieder mit an Bord ist das Reiten. Allerdings erwartet uns kein fest vorgegebenes Pferd mehr – Tschüss, Epona! – sondern Wildpferde, die wir fangen, zähmen und anschließend bei über die Map verstreuten Ställen registrieren können, um sie via Pfiff an unsere Seite zu rufen. Wer nicht runter oder über die Ebene, sondern rauf will, ist hingegen auf Links ausgeprägtes Klettertalent angewiesen: Sobald er in Kontakt mit fast jedem beliebigen Objekt kommt, klettert unser Heroe los. Je höher die Wand, desto größer jedoch die Menge an dafür benötigter Ausdauer. Manche Orte bleiben uns früh im Abenteuer auf diese Weise noch verwehrt und können erst erforscht werden, wenn wir unsere Ausdaueranzeige entsprechend erweitert haben. Auch weitere Aktivitäten wie Schwimmen oder schnelles Rennen zehren an unserem Ausdauervorrat, der sich erst wieder füllt, sobald Link die jeweilige Tätigkeit abbricht.

120 Mal unter die Erde

Wollen wir unsere Ausdauer verbessern, was zum Bestehen in der Welt fast schon Pflicht ist, kommen die etwa 120 Herausforderungsschreine ins Spiel. In diesen Mini-Höhlen, die – anders als alle anderen Gebiete des Spiels – in von der Welt gelösten Arealen angesiedelt sind, erwarten uns teilweise Logik- oder Physikrätsel,

In der Mitte Hyrules thront Schloss Hyrule, bedrohlich umschlungen von den düsteren Fängen der Verheerung Ganon. Wer hier bestehen will, sollte gut vorbereitet sein!

teilweise Kampf-Herausforderungen. Während die Gefechte wenig Abwechslung bieten (stets müssen wir gegen eine leichte, mittlere oder schwere Variante eines Roboters mit gleichbleibenden Angriffswellen vorgehen), stellen uns die Rätsel vor eine Fülle an verschiedenen Aufgaben. Da müssen Kugeln mittels Gyro-Sensor des Controllers in Löcher gerollt werden, Stromkreise richtig umgeleitet werden, wir müssen uns mithilfe des Parasegels durch rasante Windkanäle bewegen, Schalter umlegen, um Tore zu öffnen und noch viel, viel mehr. Es ist wirklich beachtlich, wie viel Varianz in den Schreinrätseln steckt, die uns jeweils zwischen drei und maximal etwa 15 Minuten in Beschlag nehmen. Zusätzlich wartet eine große Fülle an Schreinen auf uns, bei denen die Herausforderung nicht im Inneren, sondern im Gebiet auf der Oberwelt außerhalb auf uns wartet. Auch hier gilt es, Rätsel zu lösen, Gegner zu bezwingen oder sich schlicht zu orientieren. Tatsächlich hängen fast alle Gebiete in der Welt auf die eine oder andere Art mit Schreinen zusammen, auch das vorhin erwähnte Labyrinth oder die in Dunkelheit getauchte Insel. Das beraubt die Entdeckungen zwar etwas ihrer mysteriösen Aura, macht im Kontext des Spiels aber durchaus Sinn.

Kein Herz(teil) für Helden

Die Belohnungen für das Absolvieren der Schreine werden anschließend benötigt, um unsere Ausdauer nach oben zu schrauben: Diese sogenannten „Zeichen der Bewährung“ können wir an in Dörfern und an anderen Orten platzierten Statuen der Göttin Hylia eintauschen und erhalten dafür das entsprechende Upgrade. Für jeweils vier Stück gibt es einen erweiterten Balken – oder alternativ einen neuen Herzcontainer. Ja, richtig gelesen: Herzteile sind ein Ding der Vergangenheit und wer nicht gewillt ist, sämtliche Schreine im Spiel abzuklappern, sollte bei der Wahl, ob er seine Lebensenergie oder seine Ausdauer verbessert, stets gut abwägen. Abseits davon gibt es auch für das Bezwingen der Bosse in den vier Hauptdungeons jeweils einen Herzcontainer – einer der wenigen Aspekte der *Zelda*-Reihe, die Nintendo mit *Breath of the Wild* nicht über Bord wirft. Die Bosse selbst hingegen gehen weit weg von dem, was man kennt und orientieren sich hinsichtlich des Designs der Gegner und auch der Kampfweise relativ stark an der *Dark Souls*-Reihe. Anstatt offensichtlicher Schwachpunkte und fester Abläufe erwarten uns Feinde, die massiv Schaden austeilen können und ein langer Lebensbalken, der durch konsekutive Attacken nach unten gebracht werden will. Nicht alle Bosse beziehungsweise alle Kampfphasen folgen diesem Ansatz, aber doch ein großer Teil. Das Gute: Qualitativ sind diese Auseinandersetzungen gleichauf mit dem, was man aus den Vorgängern kennt und wenn man einen der bösen Buben endlich bezwungen hat, ist die Befriedigung groß.

Zelda-Fakt # 06

Das ikonische *Zelda*-Hauptthema wurde nur deswegen komponiert, weil das eigentlich angedachte Lizenz-Lied, *Bolero* von Maurice Ravel, noch unter Copyright stand.

Module, Waffen, Schilde sowie Pfeil und Bogen lassen sich jederzeit bequem via Schnellzugriff-Menü anwählen und somit auch mühelos während Kämpfen wechseln.

Im Inneren der Bestien

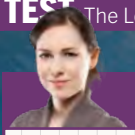
Allerdings, die Dungeons, in denen wir die Fieslinge finden und welche die Gestalt von riesigen Maschinenmonstern haben, fallen etwas hinter das zurück, was man gewohnt ist. Hier ist es stets unsere Aufgabe, diverse Schaltflächen zu finden und zu aktivieren – haben wir alle betätigt, lässt sich der finale Schalter drücken und der Boss taucht auf. Anstatt einer Reihe von einzelnen Räumen erwarten uns in den vier Viechern große, zusammenhängende Gebiete. Kleiner Schlüssel, Kompass und Co. sind ein Ding der Vergangenheit. Nur eine Übersichtskarte – die diesmal als schickes 3D-Modell angezeigt wird – existiert noch, und sie kommt mit einem Clou daher: Jeder der Dungeons verfügt nämlich über ein bewegbares Element, das sich via Befehl auf der Map verstellen lässt. So können wir in einem der riesigen Metall-Monster etwa den Rüssel heben und senken oder in

Die verschiedenen Tageszeiten und Wetterbedingungen können ein und dasselbe Gebiet völlig unterschiedlich wirken lassen.

MEINUNG
Viktor Eippert

„Ein einmaliges Erlebnis, das von seiner exzellenten Spielwelt lebt!“

Ganz so viele Stunden wie Lukas habe ich bisher zwar nicht in *Breath of the Wild* versenkt, doch im Zuge unseres Konsolen-Tests zur Switch bin ich dennoch viele Stunden mit Link im wunderschönen Hyrule auf Streifzug gegangen. Und jedes einzelne Mal musste ich mich regelrecht zwingen, wieder aufzuhören. Dank Kletter-Feature, Gleiter und weiteren Fähigkeiten später im Spiel vermittelt *Zelda: Breath of the Wild* stets pure Freiheit. Wenn ich nicht gerade neue Kräuter, Wildtiere oder Bokblin-Lager gefunden habe, stieß ich auf Wildpferde, die ich sogleich zähmen wollte, wurde von Wächtern attackiert, entdeckte einen weiteren Krog-Waldgeist, half Reisenden in Not, erklomm Aussichtstürme und Berge, schlenderte durch eines der wunderschönen Dörfer im Spiel oder bestaunte die schönen Panoramen. Die Spielwelt birst regelrecht vor Leben und Atmosphäre, wozu vor allem auch die stets wechselnde Lichtstimmung und das Wetter beitragen. Nintendos Mut zum Wandel der Serie hat sich in meinen Augen absolut gelohnt!



MEINUNG
Katharina Reuß

***„The Legend of Zelda: Breath of the Wild* erfindet die Serie neu."**

Ihr wisst es sicher: Ich war *Breath of the Wild* gegenüber alles andere als positiv eingestellt. Übersättigt von austauschbaren, offenen Spielwelten mit Crafting-Aspekten konnte ich mir nicht vorstellen, dass Nintendo dem bewährten Rezept neue Zutaten hinzufügen könnte. Erstaunlicherweise haben sie es aber doch geschafft und zeigen, dass der vermeintliche Kinderkonsolen und -Spiele-Hersteller seine Kundschaft ernster nimmt und mit mehr Respekt behandelt als andere große Publisher. Auf der Karte sind nicht alle Punkte von Interesse eingeblendet, ihr müsst euch schon selbst mit der Umgebung auseinandersetzen. Und die Spielwelt arbeitet mit einer beeindruckenden internen Logik. Natürlich ist Links Abenteuer in der Wildnis nicht perfekt. Die Bossfights sind meiner Meinung nach ziemlich öde, und das Geräusch, wenn man Items aufsammelt, nervt mich regelrecht. *Breath of the Wild* ist auch nicht gerade Anwärter auf einen Schönheitspreis, zumindest, was die Texturarbeit betrifft. Schlimm? Keinesfalls.

Wer hohe Berge wie diesen hier erklimmen will, der sollte zunächst seine Ausdaueranzeige ausbauen, um eine Chance zu haben.

einem anderen Teile eines Raumes im Uhrzeigersinn drehen. Diese Funktion ist notwendig, um auf der Suche nach den Schaltflächen Umgebungsrätsel zu lösen oder uns auch einfach mal neue Pfade zu ermöglichen. Das Konzept ist eigentlich echt spannend, allerdings ähneln die Dungeons einander spielerisch recht stark und sind schlicht deutlich kleiner als das, was man aus den Vorgängern gewohnt ist. Immerhin, das Design der Tempel ist wirklich gelungen: Egal ob man in höchster Höhe über der Wüste herumrennt oder gar die Schwingen eines fliegenden Dungeon-Monsters beschreitet – hier kommt Stimmung auf!

Modulare Gameplay-Kost

Die Gleichförmigkeit der Dungeons kommt zudem nicht von ungefähr: Dadurch, dass *Breath of the Wild* fast völlige Freiheit bei der Reihenfolge der Aufgaben lässt – eben auch bei der Wahl der Dungeons – ergibt sich diese fast zwingend, da jedes der mechanischen Monster sowohl als erster als auch als letzter Dungeon sowie für alles dazwischen herhalten können muss. Ebenfalls ergibt sich dadurch, dass nicht mehr in jedem Dungeon ein primärer Gegenstand gefunden wird, der in diesem dann von besonderer Bedeutung ist. Stattdessen bekommt man alle zwingend notwendigen Helferlein ganz zu Beginn im Rahmen einer Handvoll Tutorial-Schreine in die Hand gedrückt und wird danach in die spielerische Freiheit entlassen: Anstatt dass es sich dabei um physische Gegenstände handelt, greift Link diesmal auf eine Art Tablet – den sogenannten Shiekah-Stein – und diverse Module zurück, die darauf installiert sind. Die Smartphone-Apps sind nun auch in Hyrule angekommen! – allerdings dann doch deutlich durchschlagskräftiger als Snapchat oder Instagramm. Via Shiekah-Stein können wir auf zwei verschiedene Arten von Bomben zurückgreifen, mittels Magnet-Modul metallische Gegenstände wie Kisten oder Eisenwürfel herumschleudern, dank des Cryo-Moduls in Wasserflächen Eissäulen entstehen lassen, an denen wir emporklettern können, und das Statis-Modul nutzen, um Gegenstände und manche Gegner einzufrieren. Sehr cool: Attackieren wir ein so eingefrorenes Objekt während seiner Stasis, entwickelt es gestaute Bewegungsenergie und fliegt dann oftmals Dutzende Meter weit durch die Prärie – was häufig im Rahmen von Rätseln Anwendung findet. Als letzte Module erwarten uns eine Foto-Funktion sowie eine Amiibo-Anwendung – mehr zu Letzterer findet sich im entsprechenden Extrakasten auf Seite 37. Und obwohl ihre Anzahl gering ist, ist es erstaunlich, wie viel spielerische Varianz diese Module erlauben.

Zelda-Fakt # 07

Der leider frühzeitig verstorbene US-Schauspieler Robin Williams benannte seine Tochter, Zelda Williams, nach seiner liebsten Videospiel-Reihe.

Heldenhafte Klamottenkiste

„Richtige" Items hingegen existieren nur noch wenige und sie beschränken sich auf drei via Schnellzugriff-Menü anwählbare Kategorien: Unter „Waffen" fällt alles von Schwertern über Äxte, Fackeln, Feuerstäbe, Lanzen und mehr. Die Kategorie „Schilde"

Gleich zwei durchschlagskräftige Bombenarten stehen uns zur Verfügung: runde, die wir gezielt rollen können, und eckige, die auch auf Abhängen liegen bleiben.

Das Cryo-Modul erfordert, dass wir irgendeine Form von Gewässer in der Nähe haben. Dann können wir im Nass eine Säule entstehen lassen, die man erklimmen kann.

hingegen beinhaltet eben solche, in verschiedenen Ausführungen wie Holz, Eisen oder dem futuristischen Material der Wächter-Ausrüstung. Ähnlich sieht es bei Pfeil und Bogen aus – hier dürfen wir zusätzlich aber noch zwischen verschiedenen Pfeilarten wie Holz, Eis, Feuer oder Bomben wählen. All diese Gegenstände unterscheiden sich bezüglich ihrer Angriffskraft, diverser Zusatzeffekte – und vor allem ihrer Haltbarkeit. Richtig gelesen, fest im Menü einzementierte Waffen, Schilde und Bögen gibt es nicht mehr, stattdessen gibt jedes Objekt nach einer gewissen Anzahl von Einsätzen den Geist auf. Gutes Haushalten und fleißiges Sammeln ist also Pflicht, vor allem wenn man gegen einen besonders starken Widersacher bestehen will. Anders sieht die Sache hingegen bei der Kleidung aus: Diese wandert fix in unser Inventar und muss je nach Areal gewechselt werden. So gilt es in verschneiten Gebieten, sich warm einzumummeln, in der Wüste müssen wir uns freizügig kleiden (Links Kostüm in diesem Abschnitt des Spiels ist ein wahres Highlight!) oder uns am Todesberg feuerfest ausstaffieren. Zusätzlich erwarten uns Gewänder, die etwa unsere Angriffskraft steigern, uns schneller klettern lassen oder unser Schwimmtempo erhöhen. Anders als die Waffen lassen sich unsere Klamotten übrigens auch verbessern; auf welche Weise, wollen wir an dieser Stelle allerdings noch nicht verraten.

Nahrung für Weltenbummler

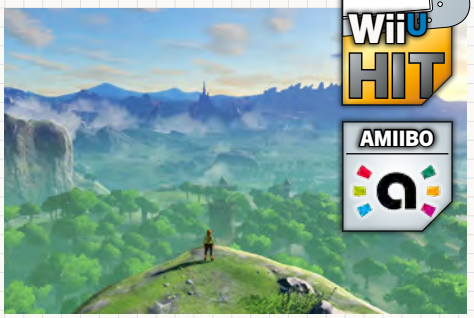
Ebenso viel Zeit im Menü wie mit unserer Kleidung verbringen wir mit den von uns gesammelten Ressourcen. An speziellen Kochstellen können wir Wildfleisch, Rüben, Hyrule-Gras, Barsch, Pilze und Co. nutzen, um uns leckere Gerichte zu kochen – entweder nach an allerlei Orten auffindbaren Rezepten oder frei Schnauze. Mit etwas weniger geschmackvollen Inhaltsstoffen wie Fledermausaugen oder Monster-Zehennägeln brauen wir hingegen praktische Medizin. Nahrung ist vor allem deswegen wichtig, da kleine Herzen zum Auffüllen unserer Gesundheit nun gar nicht mehr existieren. Wer will, kann zwar auch die Zutaten direkt verputzen, erhält dann aber nur den Bruchteil der Heilkraft, die ein lecker zubereitetes Gericht bietet. Medizin verleiht uns diverse Buffs und kurzzeitige Status-Verbesserungen, indem etwa unsere Ausdauer für eine Weile erhöht wird, unsere Angriffskraft zunimmt oder wir temporär gegen Effekte wie Strom oder Feuer immun sind. Keine Frage, dieses ausgeprägte Crafting- und Ressourcen-Management-System ist Geschmacksache und sehr weit weg von dem, was man von *Zelda* kennt. Allerdings: Es funktioniert einfach klasse und in der Anwendung extrem einfach und komfortabel! Wir hielten beim Spiel ständig die Augen nach stärkeren Waffen offen oder einem Inhaltsstoff, den wir für ein Rezept dringend benötigten. Übrigens: Auch Rubine findet man nicht mehr so wild über die Gegend verstreut wie in den Vorgängern. Staubt man sie nicht zufällig als

SO SCHLÄGT SICH DIE Wii-U-FASSUNG

N-ZONE Wii U HIT AMIIBO

Man vergisst es gerne mal, aber neben der Switch wird auch die altehrwürdige Wii U noch mit *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* geehrt. Wie schlägt sich diese Fassung?

Grafisch unterscheiden sich die Versionen nur in Details.



Auf Wii-U läuft's gut, aber nicht ganz so rund wie auf Switch.

Zuallererst: Wer unbedingt *Breath of the Wild* spielen, aber sich keine Switch anschaffen will, kann ganz beruhigt zur Wii-U-Fassung greifen. Inhaltlich und bezüglich des Bedienkomforts steht die Wii-U-Version jener auf Nintendos Neuer in nichts nach und die technischen Unterschiede halten sich in Grenzen. Die Auflösung ist deutlich geringer – 720p anstatt 900p (TV-Modus) –, die Ladezeiten sind etwas länger und bessere Umgebungsgeräusche auf der Switch sollen die Welt realistischer wirken lassen – einen merkbaren Unterschied konnten wir aber nicht ausmachen. Beide Spiele laufen zudem im Schnitt mit 30 Bildern pro Sekunde. Hier zeigt sich jedoch, dass es auf Wii U doch deutlich öfter zu Rucklern kommt, wenngleich nicht in einem Ausmaß, das den Spielspaß maßgeblich beeinträchtigt. Bugs konnten wir auch in dieser Version des Spiels nicht ausmachen. Hingewiesen sei darauf, dass auf Wii U drei Gigabyte Speicherplatz auf der Konsole vonnöten sind auch dann, wenn man die Retail-Fassung besitzt – bei der digitalen Version natürlich noch ein ganzes Stück mehr.

Termin: 3. März 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo EPD
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: Ca. 70 Euro

93

„Auch auf der Wii U ist *Breath of the Wild* ein herausragend gutes Abenteuer.

Zelda-Fakt # 08

So wie *Zelda* Fitzgerald als Inspiration für Zeldas Namen diente, orientierte sich Nintendo bei Links Aussehen an Disneys *Peter Pan*-Interpretation.

Mit dem Magnet-Modul heben wir allerlei metallische Objekte hoch und lösen auf diese Weise entweder Rätsel oder bewerfen auch einmal nichts ahnende Bösewichte.

Das Stasis-Modul kann Gegenstände und Gegner einfrieren, Bewegungsenergie stauen und mit Schlägen malträtierte Objekte zig Meter weit durch die Pampa pfeffern.

SAMMELKRAM FÜR HYRULE-HORTER

Wer von *Breath of the Wild* gar nicht genug bekommen kann, der darf alternativ auch zur Limited Edition greifen. Wir verraten, was drin steckt.

Seit einigen Jahren stellt Nintendo vermehrt Special Editions seiner Spiele in die Läden – so auch bei *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. Und auch, wenn wir leider nicht ganz so viele Goodies spendiert bekommen wie Spieler in den USA, kann sich das EU-Paket sehen lassen: Neben dem Spiel selbst – leider jedoch ohne Steelbook – erwartet uns darin eine Musik-CD, auf der sich eine Auswahl der schönsten Klänge aus dem Abenteuer befindet. Das Highlight ist jedoch eine etwa 20 Zentimeter hohe Figur des Master-Schwertes. Verpackt sind die Inhalte in eine hübsche Box mit exklusivem Artwork auf der Vorderseite. Wer das hübsche Ding haben will, muss gegebenenfalls tief in die Tasche greifen; zum offiziellen Verkaufspreis von 100 Euro ist es vielerorts vergriffen.

Inhalt einer Schatzkiste ab (was jedoch vergleichsweise selten der Fall ist), sind sie nun primär als Tauschobjekt zu haben, wenn wir gesammelte Ressourcen beim Händler unseres Vertrauens verhökern. Dank teilweise gesalzener Preise für Objekte in den diversen Läden macht das Handelssystem zum allerersten Mal in der *Zelda*-Geschichte wirklich Sinn und man rennt nicht andauernd mit viel zu viel Kohle durch die Gegend.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Das lange Warten hat sich gelohnt – aber nicht für jeden."

Funktioniert *Zelda* in einer komplett offenen Spielwelt? Diese Frage stellten wir uns bis zum Schluss. Und allen Zweifeln zum Trotz: Ja, es funktioniert sogar ganz wunderbar! Die Spielwelt von *Breath of the Wild* ist atemberaubend und lädt zum wochen- bis monatelangen Erkunden ein. Dabei etwas auf der Strecke geblieben ist die Story. Im Vergleich mit früheren Serienablegern müssen sich Fans nämlich damit anfreunden, dass sie wesentlich weniger stark an die Hand genommen werden als bisher. Das tut dem Spiel nicht wirklich Abbruch, ist aber eben eine drastische Neuerung des Franchise. Das Veränderungen auch oft etwas Gutes sind, zeigt *Breath of the Wild* dennoch: die nahezu unbegrenzte Freiheit, die wir auf Links Abenteuer erleben dürfen, ist kurz gesagt genial. Welcher *Zelda*-Fan erinnert sich nicht daran, wie er in vorherigen Titeln eine bestimmte Ecke der Spielwelt noch genauer erkunden wollte? Unsichtbare Wände hinderten uns bisher daran. Jetzt nicht mehr. Schlecht ist das nur für Fans von rein linearen Spielwelten.

Zelda-Fakt # 09

Zelda-Sonderling Tingle hat sich auch als Protagonist eigener Spiele einen Namen gemacht. Insgesamt ist er inzwischen der Star in bereits vier Titeln!

Kämpfen nach Hylianer-Art

Bei so vielen einschneidenden Veränderungen ist man fast schon froh, dass manche Dinge doch noch relativ unverändert übernommen wurden – relativ, wohlgemerkt. Das Kampfsystem erinnert doch recht stark an das, was in den 3D-Ablegern der Serie etabliert wurde. Mittels Schulter-Button visieren wir an und halten unseren Schild vor uns, mit dem Y-Knopf schlagen wir mit der Waffe unserer Wahl zu. Achtgeben sollte man hier, mit welchem Prügel man welchen Feind attackiert, denn je nach Widersacher erweist sich etwa eine Hieb- oder eine Stichwaffe als sinnvoller. Greift man aus der Luft an, steht uns auch eine nette Sprung-Attacke zur Verfügung und auch die bewährte Wirbelattacke ist wieder ausführbar. Als Neuerung an Bord ist eine sehr durchschlagskräftige Zeitlupenfunktion: Ziehen wir in der Luft den Bogen, so wird das Geschehen stark verlangsamt und wir können in aller Ruhe unsere Pfeile platzieren. Ähnliches passiert, wenn wir dem Angriff eines Feindes am Boden durch einen Sprung zur Seite oder nach hinten perfekt ausweichen: Daraufhin haben wir einige Sekunden Slo-Mo-Zeit, in denen wir einem Feind mit aufeinanderfolgenden Schlägen massiv Schaden zufügen können. Schön ist auch, wie nahtlos sich unsere anderen Fähigkeiten in die Gefechte integrieren lassen: Pfeil und Bogen sind ohnehin unsere treuen Begleiter, aber mit dem Magnet-Modul einer Gruppe von Feinden eine riesige Metallkiste auf den Kopf knallen zu lassen oder sie mit einer gut platzierten Bombe aufzumischen, fühlt sich immer wieder toll an! Zudem ist es durchaus sinnvoll, sich im den Kämpfen einen Vorteil zu verschaffen, denn an einen Aspekt müssen sich Serienkenner, die vor allem die 3D-Ableger der Reihe kennen, gewöhnen: *The Legend of Zelda* ist jetzt schwer! Gerade in den frühen Stunden des Abenteuers wird man den Game-Over-Screen deutlich häufiger sehen, als einem lieb sein kann. Stärkere Gegner greifen außerdem oft unerbittlich an, ziehen einem regelmäßig zahlreiche Herzen auf einmal ab und schicken Link auf diese Weise mit ein oder zwei Treffern ins virtuelle Nirvana. Je weiter man kommt und sich durch neue Ausrüstung und Upgrades verbessert, desto leichter wird *Breath oft the Wild*; zu einem Zuckerschlecken verkommt es dankenswerterweise aber nie – auch dann nicht, wenn man dank der optionalen Stealth-Funktion schlafende oder unachtsame Feinde hinterrücks erledigt oder durch geschickte Sprünge Schaden ausweicht. Richtig gelesen: Das erste Mal in einem 3D-*Zelda* verfügt Link über einen designierten Sprungknopf! Schade bloß, dass ein noch härterer Helden-Modus nicht enthalten ist und erst im Nachhinein per Bezahl-DLC nachgereicht wird. Das kennt man von anderen Herstellern, von Nintendo ist man aber mehr Kundenfreundlichkeit gewohnt.

Auch ein Held muss essen – und wenn kein Fast-Food-Restaurant in der Nähe ist, muss er selber ran. Gekochte Speisen heilen viel mehr Herzen als rohe Zutaten.

Die Bossgegner in den vier Dungeons schneiden sich eine gehörige Scheibe von *Dark Souls* ab und machen viel Spaß.

Schöne Welt mit Mini-Makeln

Auch technisch macht *Breath of the Wild* jede Menge richtig. Nein, hinsichtlich Texturen, Effekten und Co. kann es mit Konkurrenzprodukten auf Konkurrenzkonsolen wie Sonys *Horizon: Zero Dawn* natürlich nicht mithalten. Wie bereits gesagt ist die künstlerische Gestaltung der Welt aber über jeden Zweifel erhaben und der Cartoon-artige Look passt wie die Faust aufs Auge. Wenn man über sattgrüne Wiesen reitet und das Gras sieht, wie es sich im Wind bewegt, dann sind einem Polygonzahlen sehr schnell egal. Nicht ganz egal sind uns jedoch ab und an ins Bild poppende Objekte, die ein wenig an der Atmosphäre kratzen, sowie seltene, aber deutliche Ruckler, wenn mal besonders viel auf dem Bildschirm los ist. Die Ladezeiten bei Spielstart und beim Schnellreisen – wir können uns zu allen Türmen sowie sämtlichen Schrein-Eingängen teleportieren – sind dafür mit etwa 15 bis 20 Sekunden angenehm kurz. Wirklich beeindruckend ist allerdings, wie vollkommen frei von Bugs und technischen Fehlern das Spiel daherkommt: In der Luft schwebende Objekte, nachladende Texturen, ein Held, der durch die Welt fällt, verbuggte Missionsmarker – kein einziges dieser Open-World-Probleme bereitete uns auch nur ein einziges Mal Sorge. Ein dermaßen gewaltiges Spiel dermaßen sauber auf den Markt zu bringen – davon können sich die meisten anderen Entwickler eine Scheibe abschneiden. Und auch die musikalische Untermalung ist, wie von der Reihe gewohnt, allererste Sahne, seien es das toll komponierte Hauptthema oder die zahlreichen anderen Melodien, welche unseren Trip durch die Welt stets gelungen unterstreichen.

Ein herausragendes Abenteuer

Und so kommen wir zur alles entscheidenden Frage: Ist *Breath of the Wild* denn nun der Serien-Ableger, der alle anderen Teile überflügelt? Die eindeutige Antwort: Kommt drauf an. Ja, es ist nach wie vor ein *Zelda*-Spiel, aber doch in zahlreichen Aspekten so anders, dass es mit einem *Ocarina of Time*, *Twilight Princess* oder auch *The Wind Waker* kaum noch vergleichbar ist. Ganz ohne Bezug auf die Vorgänger nehmen zu wollen, lässt sich aber festhalten, dass es schlicht und ergreifend ein absolut herausragendes Meisterwerk geworden ist. *Breath of the Wild* definiert nicht neu, wie Action-Adventures und Open-World-Spiele funktionieren, setzt beide Konzepte bezüglich Weltgestaltung, Abwechslungsreichtum und Gameplay aber nahezu perfekt um. Kleine Makel wie die maue Geschichte oder die verbesserungswürdigen Hauptdungeons verlieren angesichts dessen ihre Bedeutung. Nintendo war gut damit beraten, mit diesem Spiel in die schöne, neue Switch-Welt zu starten – denn so haben Launch-Käufer der Konsole direkt einen Hammer zum Start. **Lukas Schmid**

Zelda-Fakt # 10

Der Game-Boy-Klassiker *Link's Awakening*, beziehungsweise die skurrilen Bewohner der Spielwelt, wurden von der TV-Serie *Twin Peaks* inspiriert.

Ja, auch sie sind wieder mit dabei: Die großen Feen – und sie sind sogar noch furchterregender als in *Ocarina of Time*. Ein tolles Abschlussbild für diesen Test!

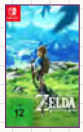
MEINUNG
Lukas Schmid

SWITCH-LAUNCH SPECIAL

„*Breath of the Wild* ist anders, aber mindestens ebenso genial wie die Vorgänger."

Damit der Test noch in diesem Heft landen kann, musste ich *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* innerhalb von vier Tagen durchspielen. Angesichts dieser Tatsache hatte ich mich schon darauf gefasst gemacht, den Titel anschließend nicht mehr sehen zu können. Doch vier schlaflose Nächte und knapp 60 Stunden Spielzeit später machte ich meine Switch nach wie vor ständig an, um „nur noch einen Schrein zu erledigen", „nur noch eine Nebenaufgabe abzuschließen" oder „nur noch ein bisschen die Gegend zu erkunden." Ja, *Breath of the Wild* ist tatsächlich so gut geworden, wie es sich jeder erhofft, aber niemand wirklich erwartet hatte. Klar, es wird viele *Zelda*-Fans geben, die sagen werden, dass das nicht mehr „ihr" *Zelda* ist; Das Ergebnis aller Veränderungen aber ist einfach ein herausragend guter Titel!

Zelda: Breath of the Wild



Termin: 3. März 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo EPD
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 70 Euro

GRAFIK 8
Keine technische, aber eine künstlerische Meisterleistung. Deutliche Ruckler bei viel Geschehen auf dem Screen und Pop-ins trüben den Eindruck etwas.

SOUND 9
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Gute englische, maue deutsche Sprecher, herausragende Musikuntermalung und tolle Soundeffekte.

STEUERUNG 9
Unterstützt: Pro-Controller, Gyrosensor
Ab und an kraxelt man à la *Assassin's Creed* aus Versehen Wände hoch, ansonsten funktioniert's tadellos.

EINZELSPIELER 10
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer (stufenlos)
Ein riesiges, unglaublich abwechslungsreiches und geradezu unverschämt durchdachtes Abenteuer. Zahlreiche weggefallene Serien-Standards werden nicht allen Fans gefallen und Elemente wie die lahme Story und die zu kleinen Dungeons sind auch objektiv betrachtet Schwachstellen, die im Rahmen des großen Ganzen aber kaum ins Gewicht fallen.

AMIIBO 6
Relativ unspektakulär – alle Infos im Extra-Kasten!

PRO / CONTRA
- ✚✚ Fantastisch gestaltete Spielwelt
- ✚✚ Jede Menge sinnvolles Zeug zu tun
- ✚✚ Gameplay-Neuerungen an allen Ecken und Enden
- ✚✚ Quasi vollkommene Missions-Entscheidungsfreiheit
- ✚✚ Keinerlei Bugs beim Testen
- ✚ Toll umgesetztes Ressourcen-System
- ✚ Fast perfekt ausbalancierter Schwierigkeitsgrad
- ✚ Fühlt sich nach wie vor wie *Zelda* an
- ➖ Schlechte deutsche Synchronsprecher
- ➖ Wenige und zu kurze Haupt-Dungeons

WERTUNG/FAZIT

94

„Extrem kompetent gemachter Open-World-Titel und ein sehr würdiges *Zelda*-Abenteuer."

SUPER BOMBERMAN R

Action Seit seligen NES-Tagen zählt die *Bomberman*-Reihe zu den (Multiplayer-)Dauerbrennern auf Nintendo-Konsolen. Setzt Konami diesen Trend auch auf der Switch fort?

Lange, viel zu lange mussten wir auf einen komplett neuen Teil der *Bomberman*-Reihe warten – 2010 erschien der letzte Ableger der altehrwürdigen Serie um den kleinen Roboter mit Explosionsfetisch. Die ewige Wartezeit ist allerdings auch kein Wunder, schloss doch der Ur-Entwickler Hudson Soft im Jahr 2012 bedauerlicherweise seine Pforten. Für das Switch-exklusive *Super Bomberman R* setzte Publisher Konami daher neben eigenen Mitarbeitern das japanische Studio HexaDrive ans Steuer – leider mit überschaubarem Erfolg.

Rette die Welt … mit Bomben

Doch fangen wir von vorn an: Nach all den wirren Ablegern der späteren Jahre, die neue Gameplay-Pfade zu beschreiten versuchten, dabei aber oft ins Stolpern gerieten, gibt sich *Super Bomberman R* betont klassisch. Neben einer Story-Kampagne, die ihr auch im Koop-Modus meistern könnt, stehen Mehrspielergefechte für bis zu acht Teilnehmer im Mittelpunkt. Die Hintergrundgeschichte der Kampagne ist zwar nett und vor allem humorvoll erzählt, dient im Grunde aber nur als Entschuldigung für eine Aneinanderreihung von *Bomberman*-typischen Levels. Die Kurzfassung: Böser Fiesewicht will mit seinen Roboter-Gehilfen das Universum erobern, Bomberman und seine Blech-Geschwister müssen ihn aufhalten. Diese Prämisse nutzt das Spiel aber immerhin, die Levels ein wenig zu variieren. Auf einem Eisplaneten etwa gibt es rutschige Flächen, auf einer Schrottwelt jede Menge wegsprengbare Trümmer. Hin und wieder warten sogar Sonderaufgaben auf euch. Dann müsst ihr nicht wie üblich alle Gegner im Level pulverisieren, sondern Gefangene befreien und eskortieren, Schlüssel finden, Schalter aktivieren oder einfach nur ein paar Minuten überleben. Allzu innovativ ist das natürlich nicht, sorgt aber für ein wenig Kurzweil im Sprengalltag. Zudem wartet am Ende jeder Welt ein zweistufiger Bosskampf gegen die Robo-Widersacher auf

Die Bosskämpfe sind ein nett gemeintes Feature der Singleplayer-Kampagne, erscheinen aber unübersichtlich, uninspiriert und wenig *Bomberman*-typisch.

Der Mehrspieler-Modus wirkt nicht zuletzt aufgrund der Perspektive deutlich klassischer als der Solo-Part. Besiegte Spieler werfen übrigens von außen Bomben.

Die (zahlenmäßig überschaubaren) Maps im Mehrspieler-Part sind symmetrisch und weniger verwinkelt als die der Kampagne.

euch. In Phase 1 tretet ihr in normaler *Bomberman*-Manier gegen den anderen Blechkameraden an, Phase 2 konfrontiert euch dann mit teils hochhaushohen Endgegnern mit Spezialfähigkeiten in einer offenen Arena. Gerade diese Phase ist gut gemeint, aber mies umgesetzt: Aufgrund der offenen Areale kommt null *Bomberman*-Stimmung auf, über die Gesundheit des Bosses lässt sich dank der fehlenden Anzeige nur spekulieren und toll inszeniert ist hier auch nichts – Chance vertan.

Größtes Manko der Story ist allerdings die Perspektive im Zusammenspiel mit der Steuerung. Letztere ist nämlich für ein *Bomberman*-Spiel erstaunlich unpräzise, obwohl sie so ziemlich das Einzige ist, was man nicht verhunzen sollte. Oft bleibt euer Blechheini an irgendwelchen Ecken hängen, und wenn ihr genug Geschwindigkeits-Upgrades eingesammelt habt, wird das Manövrieren in hektischen Momenten zur Glückssache. Gepaart mit einer minimalen Eingabeverzögerung bei der Annahme von Befehlen, entscheidet dies oft über Leben und Tod – zumindest virtuell. Hinzu kommt, dass die Perspektive in der Kampagne etwas isometrischer als üblich ausfällt. Nette Idee, aber gerade bei verschiedenen Ebenen fehlt so oftmals die Übersicht.

Mehr Spieler, mehr Spaß

Deutlich mehr Laune macht *Super Bomberman R*, wenn ihr euch ein paar Mitspieler hinzuholt. Sei es, um die Kampagne im kooperativen Modus durchzuzocken oder um sich gegenseitig im Kampf-Modus – mit übrigens deutlich klassischerer Perspektive – die Sprengsätze um die Ohren zu schmeißen. Dabei tretet ihr lokal an einer Switch an oder vernetzt mehrere Konsolen ähnlich wie beim 3DS miteinander. Es gibt auch einen Online-Part, der war zum Redaktionsschluss allerdings noch nicht verfügbar. Die Reichweite der Vernetzung ließ bei unserem Test noch etwas zu wünschen übrig – zusammen auf einer Couch kein Problem, aber sobald es über mehr als fünf Meter hinausging, brach die Verbindung ab. Ob dies am Spiel oder an der Switch liegt, konnten wir leider noch nicht vernünftig testen. **Sascha Lohmüller**

Die Story-Kampagne lässt sich auch im Koop-Modus angehen – das vereinfacht vor allem die Bosskämpfe.

MEINUNG
Sascha Lohmüller

„Die Steuerung nervt, unterhaltsam ist es trotzdem – vor allem im Mehrspieler-Part."

Mit *Super Bomberman* auf dem SNES verbinde ich fantastische Kindheitserinnerungen, in den letzten Jahren hatte ich die Serie aber aus den Augen verloren. Hauptsächlich natürlich, weil die Reihe sich auf irgendwelche obskuren Ableger oder Online-only-Vertreter versteifte. Insofern war ich natürlich gespannt auf das neue *Super Bomberman R*. Und, was soll ich sagen … ich bin ein wenig enttäuscht. Schön ist, dass das Gameplay recht klassisch ausfällt und die Story humorvoll rüberkommt und gut unterhält. Mit der leichten Iso-Perspektive in der Kampagne werde ich aber nicht warm und die Steuerung ist schlicht ein Graus, selbst mit Pro Controller oder über das Digikreuz. Für nette Mehrspieler-Abende taugt das allemal. Fantastische Erinnerungen werden dabei aber wohl nicht herumkommen.

Super Bomberman R

Termin: 3. März 2017
Hersteller: Konami
Entwickler: Konami/HexaDrive
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 50 Euro

GRAFIK 7
Liebevolle, detaillierte Comic-Grafik mit hübschen Cutscenes; unübersichtliche Perspektive in der Story

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Niedliche englische Sprachausgabe, gute Soundeffekte, unauffällige Hintergrundmusik

STEUERUNG 4
Unterstützt: Pro-Controller
Schwammig und ungenau, ganz gleich ob mit Pro Controller oder Joy-Cons – das größte Manko des Spiels

EINZELSPIELER 6
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (3 Stufen)
Die Story führt euch auf unterschiedliche Planeten mit diversen Eigenheiten, am Ende wartet jeweils ein zweiteiliger Bosskampf – auch im Koop spielbar!

MEHRSPIELER 7
Spieler online: 2-8 **Spieler offline:** 2-8
Lokal an einer Switch, mit mehreren vernetzten Konsolen oder online – die Multiplayer-Duelle sind der spaßigste Part.

PRO / CONTRA
- ✚✚ Sehr unterhaltsame Mehrspieler-Gefechte
- ✚✚ Betont klassisches *Bomberman*-Gameplay
- ✚ Nett erzählte, humorvolle Story
- ✚ Schicke, detaillierte, liebevolle Grafik
- ➖ KI mit kleineren Aussetzern
- ➖ Sprachausgabe nur englisch
- ➖ Bosskämpfe sind nett gemeint, aber überflüssig
- ➖➖ Iso-Perspektive in der Story oft unübersichtlich
- ➖➖ Steuerung schwammig und ungenau – ein Graus

WERTUNG/FAZIT

69

„Ordentlicher Serien-Vertreter mit suboptimaler Steuerung – im Multiplayer launig"

MEINUNG
Sebastian Zelada

„Ein gelungener Spaß, solange man kein Bewegungs- oder Tanzmuffel ist“

Mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad gerät man ganz schön ins Schwitzen. Sich die vorgegebenen Moves anzueignen macht ordentlich Laune. Je nach Fitness und motorischem Talent wird man es irgendwann wohl genauso grazil hinbekommen wie das virtuelle Konterfeit. Highscores schaffen hingegen kann jeder, denn die Steuerung lässt sich, auch wenn sie an und für sich recht genau ist, ziemlich easy austricksen. Sofern man sich die Bewegungen eingeprägt hat, muss nur noch der Arm geschwungen werden, da alles über die Sensoren eines einzelnen Joy-Con erfasst wird. Tricksen ist also einfacher, macht aber auch weniger Spaß. Wie in der Disko eben – wer sich wenig bewegt, kann eigentlich auch zu Hause bleiben und sich das Geld sparen.

Just Dance 2017

Termin: 3. März 2017
Hersteller: Ubisoft
Entwickler: Ubisoft
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 50 Euro

GRAFIK 7
Bunte, schön anzusehende Animationen fangen die Stimmungen der jeweiligen Songs gut ein.

SOUND 9
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Die Songauswahl ist deutlich besser als 2016 und mit dem Abo zudem äußerst umfangreich.

STEUERUNG 7
Unterstützt: Gyrosensor
Die Steuerung ist akkurat, lässt sich jedoch austricksen, indem man nur den Arm bewegt.

EINZELSPIELER 6
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (4 Stufen)
Alleine macht gerade dieses Spiel nur halb so viel Spaß. Die meisten werden es solo zum Üben nutzen, um ihre Skills zu verbessern.

MEHRSPIELER 9
Spieler online: 2 **Spieler offline:** 2-4
Hier dreht das Spiel auf. Mit Freunden oder online wird es chaotisch und spaßig. Während lokal der Bär steppt, bezieht der Onlinemodus seine Faszination vor allem aus dem Wettkampfgedanken.

PRO / CONTRA
- Gute, abwechslungsreiche Songauswahl
- Schöne Visualisierung
- Ausgewogener Schwierigkeitsgrad
- Solomodi sorgen für kurzweilige Abwechslung
- Großer Mehrspielerspaß, vor allem lokal
- Abosystem günstiger als 2016
- Zahl der „Füller“ deutlich reduziert
- Koop-Modus
- Umfang ohne Abo könnte größer sein
- Genreauswahl ist recht überschaubar
- Steuerung lässt sich austricksen

WERTUNG/FAZIT

„Ein Beinahe-Volltreffer, der zur Einweihungsparty der Switch wie gerufen kommt“

78

Switch

Die Visualisierung ist gelungen und farbenfroh und die Tanzanleitungen sind auch für *Just Dance*-Anfänger verständlich.

JUST DANCE 2017

Geschicklichkeit Ubisoft wartet 2017 mit über 40 frischen Songs und dem immer noch streitbaren Abo-Modell „Just Dance Unlimited“ auf.

Kann man in *Just Dance 2017* auch rocken, ohne ein leichtfüßiger Tänzer mit gutem Körpergefühl zu sein? Definitiv! Hat man daran dann auch Spaß? Kommt drauf an! Dank launiger Präsentation, mit schönen Visualisierungen und einem dieses Jahr wirklich gut gewählten Songaufgebot, werden Popmusikfreunde schnell ein strahlendes Gesicht machen. Wer natürlich partout nicht das Tanzbein schwingen möchte und auch im örtlichen Club höchstens mal vorbeisieht, wenn einen die Freunde hineinzerren, der ist hier wahrscheinlich fehl am Platz. Allen, die Spaß an der Bewegung haben und generell etwas mit Charthits anfangen können, sei ein genauer Blick empfohlen, denn die Songauswahl ist überraschend gut geraten.

Mach's wie ich

Im Gegensatz zum enttäuschenden *Just Dance 2016* ist dieses Jahr eine höhere Zahl an Hochkarätern vertreten, beispielsweise *Lean On* von Major Lazer, *Cake By The Ocean* von DNCE oder *Scream & Shout* von will.i.am und Britney Spears. Das hebt die Laune deutlich und gemeinsam mit der abwechslungsreichen Visualisierung, welche die Stimmung der jeweiligen Tracks sehr gut einfängt, nimmt einen die Tanzakrobatik schnell gefangen. Dazu trägt auch der mild ansteigende Schwierigkeitsgrad bei. Die einfachen Lieder sind oft recht einfach zu tanzen und laufen – wie alles im Spiel – nach dem bewährten Muster ab: Tänzer auf dem Bildschirm geben die Moves vor und man selbst imitiert sie, als wäre man ihr Spiegelbild. Statische Grafiken helfen dabei, sich auf die nächsten Bewegungen vorzubereiten. So hat man schnell respektable Punktzahlen erreicht und bleibt motiviert für schwierigere Aufgaben. Knapp 40 Lieder können eine ganze Weile bei der Stange halten. Der klassische *Just Dance*-Hauptmodus lädt einen bis vier Spieler zum kooperativem Hüftenschwingen oder zu Dance-Battles ein und sorgt gerade im Mehrspielermodus für Freude. Gut ist auch, dass die Zahl der Blödelsongs deutlich geringer ist als bisher, jedoch sind genügend wirre und irre Tracks wie der aus *Just Dance 2016* bekannte Chiwawa-Song dabei, um zwischendurch mal richtig abzudrehen.

In diesem Modus sammelt man über flotte Tanzeinlagen Energie für den Rückflug des Alienraumschiffs. Ziemlich verrückt, aber auch spaßig.

Zahlen bitte!

Wem die Bandbreite an gebotenen Songs dennoch nicht ausreicht, der kann Ubisofts Abo-Service „Just Dance Unlimited“ in Anspruch nehmen, dessen letztjährige Preise äußerst frech waren und nun drastisch reduziert wurden. Man muss das Abo-Modell nicht gutheißen, doch im Rahmen des Gebotenen kann man es inzwischen als durchaus fair bezeichnen. Das Abo erweitert das Spiel um mehr als 200 Songs, teils neu, teils aus älteren Spielen der Serie. Zahlen muss man 3,99 € für 24 Stunden, 4,99 € für einen Monat, 9,99 € für drei Monate und 29,99 € für ein Jahr. **Sebastian Zelada**

N-ZONE

DEINE DIGITALE AUSGABE ÜBERALL DABEI!

N-ZONE begleitet dich jetzt überall – egal, ob auf Tablet, Smartphone, KindleFire oder im Browser. N-ZONE ist jetzt immer dabei.

Available on the App Store

JETZT BEI Google Play

amazon apps Available on kindle fire

1x anmelden – auf allen Plattformen lesen!

epaper.computec.de

Oder einfach den QR-Code scannen bzw. im Store unter „N-ZONE" suchen.

Digital-und-Print-Kombiabonnements der N-ZONE gibt's auf shop.n-zone.de.
N-ZONE und alle digitalen Magazine auch im iKiosk, OnlineKiosk und im Pressekatalog erhältlich.

CMG Computec Media Group

N-ZONE 3DS HIT

AMIIBO

MARIO SPORTS SUPERSTARS

Sportspiel Fünf Sportarten in nur einem Spiel. Kann das gut gehen? Wir haben das Runde ins Eckige befördert und Schmetterbälle übers Netz gejagt, um es herauszufinden!

Mario Sports Superstars geht mit einem ambitionierten Anspruch an den Start: Fünf populäre Sportarten sollen in einem Spiel vereint für jede Menge Spaß und Fingerschweiß sorgen. Wer jetzt denkt, dass die einzelnen Disziplinen deswegen nur abgespeckte Varianten ihrer realen Vorbilder sind, irrt. Denn das Sportspiel bietet tatsächlich Fußball, Tennis, Golf und Co. nach allen Regeln der Kunst. Das heißt, ihr spielt realitätsgetreu elf gegen elf im Flutlicht des Großstadtstadions Fußball oder müsst euch in pfeilschnellen Duellen auf dem Tennis-Court beweisen, um Satz für Satz und Spiel für Spiel für euch zu entscheiden. Baseball und Reiten sind im Übrigen auch mit von der Partie, wobei Letzteres inhaltlich am weitesten von der realen Sportart entfernt ist. Dabei stellt *Mario Sports Superstars* bei Weitem nicht den ersten Ausflug Nintendos in die Welt des Sports dar. Das japanische Unternehmen hat schon seit Jahrzehnten Erfahrung mit Sportspielen auf seinen Heim- und Handheld-Konsolen. Das letzte reine Fußball-Spiel war beispielsweise *Mario Strikers Charged Football* für die Wii, dessen Veröffentlichung mittlerweile auch schon zehn Jahre zurückliegt. Noch länger hat es keinen Baseball-Titel von Big N gegeben: 2005 erschien mit *Mario Superstar Baseball* für den mittlerweile etwas betagten Gamecube das letzte Spiel zur in Japan äußerst beliebten Sportart. Bei Tennis und Golf mussten Fans nicht so lange warten, denn mit *Mario Tennis: Ultra Smash* (Wii U) und *Mario Golf: World Tour* (3DS) bekamen sie 2015 beziehungsweise 2014 das letzte Mal einen Titel mit Fokus auf der jeweiligen Sportart. Doch genug der Rückschau, blicken wir lieber hoffnungsvoll ins Hier und Jetzt: Werden Bandai Namco und Camelot, die Entwicklerstudios hinter *Mario Sports Superstars*, ihrem Anspruch gerecht und liefern Handheld-Spielern eine Sportsammlung, die alle glücklich macht?

Beim Baseball dreht sich alles um präzise und kraftvolle Schläge. Die Regeln entsprechen dabei denen der realen Sportart. Ob Toad den Ball wohl trifft?

Zahlreiche Möglichkeiten

Mit welcher Sportart ihr das Spiel beginnt ist egal, denn jeder Modus ist in sich geschlossen und bietet in etwa die gleichen Möglichkeiten. So habt ihr stets die Auswahl zwischen einem Einzelspieler- und Mehrspieler-Modus sowie in Ersterem zwischen Turnier, Match, Training und Profi-Tipps. Duelle zwischen echten Spielern finden wahlweise im lokalen Modus oder online gegen Freunde oder Fremde aus aller Welt statt. Zentral ist bei allen Sportarten der Turnier-Modus, in dem ihr euch jeweils in drei aufeinanderfolgenden Duellen gegen CPU-Gegner durchsetzen müsst, um den Wettkampf zu gewinnen. Zunächst steht euch lediglich das Turnier der einfachsten Schwierigkeitsstufe zur Verfügung – absolviert ihr dieses und weitere mit Erfolg, stehen nach und nach drei zusätzliche Stufen zur Auswahl. Seid ihr auf Stufe drei und vier erfolgreich, schaltet ihr zudem neue Charaktere und Plätze frei. Aber Achtung: Die zusätzlichen Kontrahenten ste-

Der Fußball-Modus kann dank Mario-Charakteren, hitziger Duelle und Nintendo-typischen Besonderheiten wie Glücksschüssen sogar eingefahrene Fußball-Muffel von einer Partie überzeugen. Dabei geht es mitunter sehr rasant zu, sodass nach einer Sieben-Minuten-Runde auf beiden Seiten auch mal zweistellige Ergebnisse stehen.

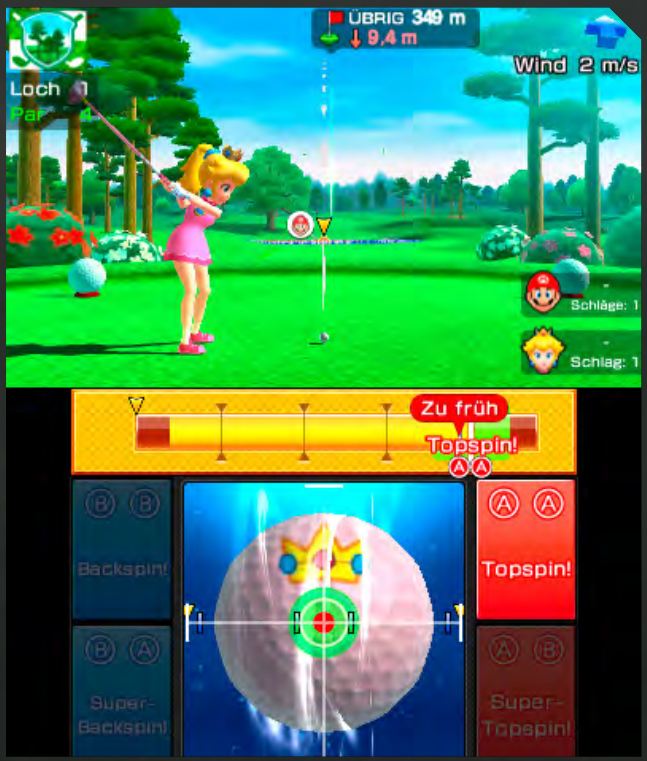
hen euch immer nur in der Sportart zur Verfügung, in der ihr sie freigeschaltet habt! Neben den Turnieren könnt ihr auch freie Matches bestreiten, die euch sämtliche Auswahlmöglichkeiten offen halten und somit mehr Einstellungsmöglichkeiten bieten als der Turnier-Modus. Damit ihr nicht völlig ins kalte Wasser geschmissen werdet, führt euch in jeder Sportart außerdem ein kurzes Tutorial in die Steuerung ein und vermittelt grundlegende Regeln. Allerdings wird nicht alles erklärt, sodass sich ambitionierte Athleten zusätzlich mit den Profi-Tipps informieren sowie reichlich Erfahrung in Matches sammeln müssen. Als wäre das noch nicht genug Umfang, könnt ihr eure in Wettkämpfen sauer verdienten Münzen im Shop für Sammelkarten ausgeben, die euch allerdings keinen Vorteil im eigentlichen Spiel bringen. Insgesamt 324 Karten in verschiedenen Seltenheitskategorien könnt ihr euch so nach und nach zu Eigen machen. Zuletzt erscheinen mit *Mario Sports Superstars* auch neue Amiibo-Karten, die einen ganz eigenen Modus spendiert bekommen haben. Da uns diese Karten bis Redaktionsschluss leider nicht vorlagen, konnten wir den Modus aber bedauerlicherweise nicht ausprobieren.

Mario trifft auf die Realität!

Mit dem breiten Angebot von fünf verschiedenen Sportarten versucht es Nintendo jedem recht zu machen. Dabei kommt zwangsläufig die Befürchtung auf, dass zwar viel geboten wird, die einzelnen Modi jedoch nicht genug in die Tiefe gehen. Glücklicherweise haben die Entwickler aber einen guten Job gemacht und keine abgespeckten Varianten der Disziplin ins Spiel gepackt, im Gegenteil: wer die Regeln der echten Vorbilder kennt, braucht daneben nur noch die Steuerung zu lernen. Zwar findet ihr in *Mario Sports Superstars* Nintendo-typische Elemente wie Glücksschüsse (Fußball) oder Boost-Felder (Reiten), diese stellen aber nur kleine Ergänzungen in ansonsten sehr realen Nachbildungen der Sportarten dar. Aus diesem Grund hat Big N's neues Sportspiel durchaus das Zeug zu einem Titel für die kompetitive Szene. Eine weitere Besonderheit sind selbstverständlich die Nintendo-Charaktere, die in allen Modi als Sportler herhalten. 16 verschiedene Athleten stehen euch von Beginn an zur Auswahl, zwei weitere müsst ihr erst freischalten. Darunter befindet sich das Who-is-who des *Mario*-Universums, unter anderem Waluigi, Yoshi, König Buu Huu, Donkey Kong oder Bowser Jr. nebst Mario und Luigi selbst. Je nach Sportart besitzen die Charaktere verschiedene Eigenschaften, bei Tennis beispielsweise hinsichtlich ihrer Geschwindigkeit und Schlagstärke. Die genauen Werte könnt ihr euch für jeden Sportler stets im Detail ansehen.

Beeindruckende Fußballspiele

Habt ihr euch erst einmal durch die teilweise unzähligen Einstellungsmöglichkeiten gekämpft, kann ein spannendes Match endlich starten. Besonders der Fußball-Modus ist dabei derar-



Im Mehrspieler können die Kontrahenten beim Golfen gleichzeitig spielen, was lästige Wartezeiten verhindert. Wir finden: sehr gut durchdachte Spielmechanik!

AMIIBO: KARTEN UND FIGUREN

Natürlich dürfen bei einem Spiel aus dem Hause Nintendo auch die beliebten Plastikfiguren nicht fehlen …

… in *Mario Sports Superstars* spielen sie aber nur eine untergeordnete Rolle. Im Sammelkarten-Shop könnt ihr täglich drei Figuren einscannen, um dafür drei Packungen mit jeweils drei Karten zu ergattern. Das war tatsächlich auch schon alles! Mehr Inhalt bieten da die neuen Amiibo-Karten, die speziell auf den Titel zugeschnitten sind und zusammen mit dem Spiel erscheinen. Einerseits dürft ihr sie in Turnieren und Matches als Charaktere einsetzen, die ihr wie in *Super Smash Bros. für Wii U/3DS* trainieren könnt. Andererseits finden sie in einem speziellen Modus Verwendung, den ihr nur mit den Amiibo-Karten spielen könnt. Allerdings funktioniert das ganze Spiel auch problemlos ohne die zusätzlichen Sammelkarten. Wenn ihr auf den Extra-Modus keinen Wert legt, könnt ihr euch das Geld also getrost sparen.

Egal ob Reiten oder Fußball: Jede Sportart in *Mario Sports Superstars* lässt sich sowohl lokal als auch online im Mehrspieler-Modus spielen. Dabei müsst ihr zum Glück auf keinerlei Möglichkeiten oder Optionen verzichten. Besonders von diesem umfangreichen Modus profitiert das Spiel.

tig gut in Szene gesetzt, dass uns zwangsläufig das Gefühl beschleicht, *FIFA* im *Mario*-Gewand zu spielen. Nach einem pompösen Einlauf (ganz wie bei echten Fußballspielen) wird das Spielgeschehen immer wieder von Wiederholungen aus verschiedenen Kamerawinkeln unterbrochen, die echtes Sportschau-Feeling aufkommen lassen. Neben zwei Hauptcharakteren, die eure Mannschaft leiten, werdet ihr von vielen kleinen Helferlein unterstützt, die das Team komplett machen. Hier habt ihr die Wahl zwischen Toads, Gumbas, Koopas und anderen typischen Figuren aus dem *Mario*-Kosmos. Ein Spiel dauert ganz klassisch 90 Minuten (was im Turnier-Modus sieben realen Minuten entspricht), wird von zwei Elfer-Teams ausgetragen und beinhaltet alle Fußball-Regeln wie Abseits, Ecke oder Freistoß. Zu Beginn bestreitet ihr die Matches auch ohne große Vorerfahrung noch mit Links. Mit der Zeit werden eure Gegner aber immer anspruchsvoller, sodass regelmäßiges Training irgendwann unerlässlich wird, um alle Turnier-Stufen zu meistern. Das gilt indes auch für alle anderen Sportarten in *Mario Sports Superstars*: die Entwickler haben den Einstieg recht einfach gehalten, um euch behutsam an das Spiel heranzuführen. Mit der Zeit wird euch aber immer mehr abverlangt, sodass ihr die Turniere nicht allzu schnell siegreich beendet.

Für jeden etwas dabei

Golfen ist im Vergleich zu Fußball zwar nicht ganz so actiongeladen und schnell, dafür habt ihr auch hier zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten. Neben verschiedenen Schlägern könnt ihr beispielsweise den Abschlagwinkel penibel genau einstellen, den gesamten Cours einsehen, Windrichtung und -geschwindigkeit mit einberechnen und die Schlagstärke bestimmen. Besonders für Techniker und Detailarbeiter bietet sich dieser Modus deshalb an. Wesentlich rasanter geht es hingegen beim Tennis zu: hier steigert sich die Schwierigkeit der CPU-Gegner mit aufsteigenden Turnier-Stufen geradezu ins Unermessliche. Könnt ihr anfangs noch Matches für euch entscheiden, wenn ihr den Ball trefft und ab und zu einen guten Schlag hinbekommt, müsst ihr spätestens auf der vierten Stufe absolut perfekt spielen, um zu bestehen. Das hört sich erst einmal hart an, macht aber tatsächlich jede Menge Spaß. Der hohe Anspruch spornt nämlich gerade dazu an, alles zu geben und hochkonzentriert jeden einzelnen Ball mit maximaler Kraft und Präzision über das Netz zu donnern. Der außergewöhnlichste Modus im neuen *Mario*-Sportabenteuer ist aber sicherlich das Reiten. Hier müsst ihr ein klassisches Rennen in Runden bestreiten – nur eben zu Pferde! Und weil ihr es hier mit einem Spiel von Nintendo zu tun habt, dürfen natürlich Doppelsprünge, Boost-Felder (wie in *Mario Kart*) und Items auf der Rennstrecke nicht fehlen. Eine weitere Besonderheit ist der sogenannte Stallmodus: Fast schon wie ein Tamagotchi könnt ihr euer Huftier nämlich pflegen, füttern, streicheln, mit Accessoires ausrüsten und auf der Koppel und den Rennstrecken im freien Modus ausreiten. Das macht nicht nur Spaß und ist ziemlich niedlich, sondern bringt euch auch einen handfesten Vorteil in Turnieren und Matches. Je mehr und besser ihr euch um euer Pferd kümmert, desto stärker wird eure Bindung und desto schneller und wendiger ist es im Rennen.

Online-Duelle und mehr

Habt ihr irgendwann tatsächlich sämtliche Turniere auf allen Stufen erfolgreich abgeschlossen oder einfach mehr Spaß an Duellen mit menschlichen Kontrahenten, stehen euch neben dem umfangreichen Einzelspieler-Modus alle Möglichkeiten auch im lokalen und Online-Multiplayer zur Verfügung. Gerade das sollte auf lange Sicht für Langzeitspaß sorgen und das Spiel immer und immer wieder in den Modulschacht

Beim Reiten geht es schon auf der leichtesten Schwierigkeitsstufe ziemlich anspruchsvoll zu. Deswegen helfen Items wie Möhren oder Sternkugeln und besonders …

… der sogenannte Stallmodus. Hier könnt ihr euch wie um ein Tamagotchi um euren Gaul kümmern und so das Maximum aus seiner Leistung herausholen.

Am rasantesten sind ohne Frage die Tennis-Matches. Hier heißt es: alles geben, sonst wird das nichts!

In allen Modi verdient ihr Spielmünzen, sowohl für Erfolge als auch Niederlagen. Die könnt ihr für Sammelkarten ausgeben, um euer Album damit zu füllen.

wandern lassen. Schön, dass die Entwickler hier keine Abstriche gemacht haben, sondern alle Charaktere, Plätze und Einstellungsmöglichkeiten auch in diesen Modi zulassen – dadurch müsst ihr online auf nichts verzichten. Schade ist nur, dass kein Download-Spiel verfügbar ist. Eine schnelle Runde mit Freunden ohne das Spiel ist somit nämlich nicht möglich. Gerade im Mehrspieler-Modus kann es zudem beim Fußball mithin sehr chaotisch werden, was präzisen Ballsport schwierig macht. Ansonsten überzeugt der Multiplayer jedoch ohne nennenswerte Abstriche und garantiert viele Stunden Spielspaß. Aber auch abseits vom Mehrspieler-Modus ist *Mario Sports Superstars* ein äußerst gelungenes Sportspiel, wenn nicht sogar eines der besten aus dem Hause Nintendo. Im Gegensatz zu *Mario Golf: World Tour* oder *Mario Tennis: Ultra Smash* seid ihr nicht auf eine einzige Sportart beschränkt, gleichzeitig setzen euch die Entwickler aber auch keine halbgaren Varianten der Sportarten vor. Im Gegensatz zur Switch profitiert der 3DS von weiterhin kostenlosen Onlinespielen, trotzdem könnten wir uns eine Version des Spiels für die neue Konsole durchaus vorstellen. Schon auf dem 3DS macht der Titel grafisch einiges her und gehört ohne Zweifel zu den hübschesten Titeln auf dem Handheld. In einer technisch aufgebohrten Version könnte *Mario Sports Superstars* problemlos den Sprung auf deutlich größere Fernsehbildschirme schaffen. Ob dieser Wunschtraum irgendwann wahr wird, ist natürlich völlig ungewiss. Bis dahin vertreiben wir uns einfach die Zeit mit extrem spannenden und kurzweiligen Duellen auf dem 3DS.

Johannes Gehrling

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Selbst einen Sportmuffel wie mich hat das Spiel überzeugt – Respekt dafür, Nintendo!“

Es bedarf schon einiger Überzeugungskraft, um mich für ein Sportspiel zu gewinnen. Mit *FIFA* kann ich beispielsweise so gar nichts anfangen. Auch reine Tennis- oder Golf-Spiele mit unserem Lieblingsklempner haben zwar den Weg in meine Videospielsammlung gefunden, dort verstauben sie aber seit geraumer Zeit. Anders sieht das jedoch bei *Mario Sports Superstars* aus: zum ersten Mal habe ich so richtig Spaß mit einem Sportspiel. Bereits wenige Stunden nach der letzten Partie überfällt mich das Verlangen, wieder eine Runde zu daddeln – das habe ich so nicht erwartet und es ist dem enormen Spielumfang, der spaßigen Umsetzung der verschiedenen Disziplinen und dem tollen Mehrspieler-Modus zu verdanken.

Nicht nur für Sportbegeisterte ein Pflichtkauf!

Mario Sports Superstars

Termin: 10. März 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Bandai Namco/Camelot
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 9
Die Grafik gehört mit zum Hübschesten, was wir auf dem 3DS bisher zu sehen bekommen haben. Toll!

SOUND 8
Sprache/Text: Deutsch
Jede Sportart hat eigene Melodien, die sich zwar recht ähnlich sind, aber zu sportlicher Höchstleistung anspornen. Typische *Mario*-Sounds eben.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Touchscreen
Dank einführender Tutorials lernen auch Anfänger die Steuerung schnell und problemlos. Im weiteren Spielverlauf bleibt sie fast immer präzise und knackig.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (4 Stufen)
Im Einzelspieler ist *Mario Sports Superstars* ein zeitfressender Titel, denn die Turniere verleiten zu stundenlangem Zocken. Dabei wird es niemals langweilig.

MEHRSPIELER 9
Spieler online: 2-6 **Spieler lokal:** 2-6
Im lokalen und weltweiten Mehrspieler-Modus entfaltet das Spiel sein volles Potenzial. Besonders für Wettkämpfe und Duelle mit Freunden und Fremden wurde dieser Titel zweifelsfrei geschaffen.

AMIIBO 7
Im Kasten auf Seite 49 findet ihr alle Infos zu Amiibo.

PRO / CONTRA
- ✚ Fünf komplette Sportarten ohne Abstriche
- ✚ Sämtliche Spielmodi auch lokal und online
- ✚ Leichter Einstieg, steigender Anspruch
- ✚ Kurzweilige und sehr spaßige Mehrspieler-Action
- ➖ Bei den Tutorials bleibt zu viel im Unklaren
- ➖ Fußball im Mehrspieler teils sehr chaotisch

WERTUNG/FAZIT

85

„Nintendo vereint fünf populäre Sportarten in einem tollen und spaßigen Gesamtpaket“

FIRE EMBLEM HEROES

Mobile

Strategie Nintendos mobiler Feldzug geht in die nächste Phase – ist es ein weiterer Sieg oder muss der Rückzug angetreten werden?

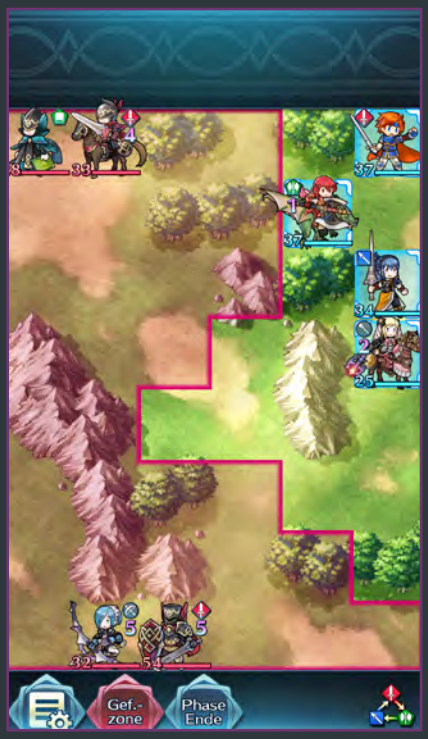
Welche Helden ihr bei der Beschwörung erhaltet, ist abgesehen von ihrer Waffenkategorie kompletter Zufall.

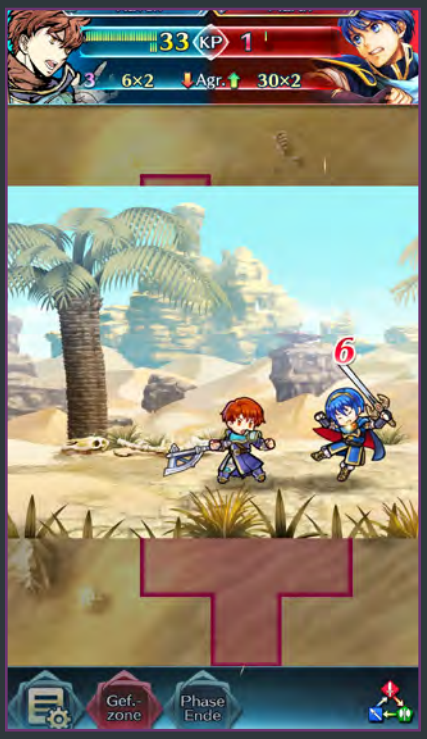
In der Teamübersicht könnt ihr die Helden im Detail betrachten. Wie stark diese werden können, hängt maßgeblich von ihrem Sterne-Rating ab.

Nintendos Strategie für den Mobile-Markt ist simpel. Nicht die Gewinnmaximierung wie bei den meisten Mitbewerbern steht an erster Stelle der Agenda, viel eher möchte Nintendo seine auf Konsolen etablierten Marken an neue Spielerschichten herantragen und diese so für die hauseigenen Konsolen samt der darauf erhältlichen Spiele sensibilisieren. Der Trick dabei: Die Mobile-Titel bieten zwar im Kern die gleiche oder eine ähnliche Spielerfahrung wie ihre Konsolen-Pendants, sind aber deutlich vereinfacht und zudem auf die Steuerung sowie die sozialen Aspekte der Smartphones angepasst. Quasi kleine Handy-Häppchen, die Lust auf den Konsolen-Hauptgang machen sollen. Dass diese Strategie durchaus funktionieren kann, bewies *Pokémon Go* letztes Jahr, nach dessen Veröffentlichung plötzlich die Nachfrage nach sämtlichen *Pokémon*-Spielen für Nintendo DS und 3DS mächtig in die Höhe schoss – inklusive der einige Monate später veröffentlichten neuen Teile *Pokémon Sonne & Mond*. Auch mit *Fire Emblem Heroes* verfolgt Big N ganz gezielt diese Strategie und liefert ein gelungenes Spiel, das den *Fire Emblem*-Kern gut auf Smartphones und Tablets überträgt, mit der Komplexität, dem Tiefgang und der Story-Qualität der Hauptspiele jedoch nicht mithalten kann.

Solider Kern

Wie in anderen *Fire Emblems* führt ihr einen Armeetrupp auf diversen Schlachtfeldern in den Kampf und befehligt diese Einheiten rundenweise



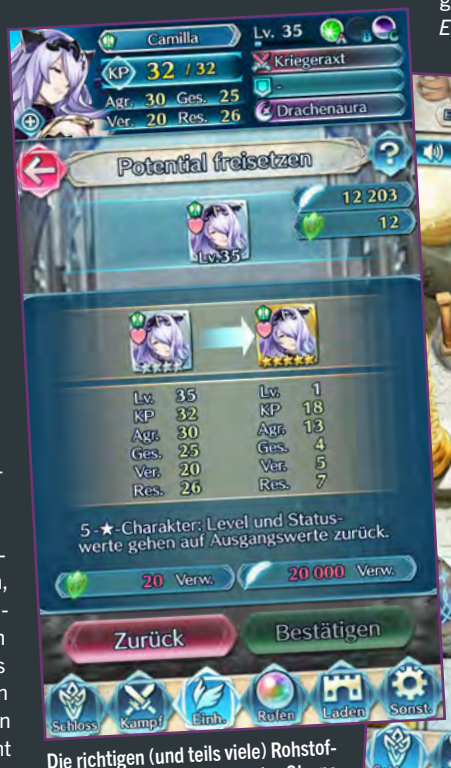


Grundlegend laufen die Kämpfe in *Fire Emblem Heroes* identisch zu denen in anderen Serienablegern ab. Auf einer Übersichtskarte (Bild links) navigiert ihr eure Einheiten rundenweise übers Schlachtfeld. Greift ihr dann an (Bild Mitte), wird das kurz animiert. Spezialattacken erhalten zudem eine schicke Bonus-Animation (Bild rechts).

über das Terrain – nur eben nicht wie sonst mit Buttoneingaben, sondern mittels einer sehr intuitiven Touchscreen-Steuerung. Wie gewohnt unterteilen sich die verfügbaren Truppen in verschiedene Klassen wie Schwertkämpfer, Bogenschützen, Magier, Pegasusreiter, Priester und so weiter. Auch das von der Reihe gewohnte Stein-Schere-Papier-Prinzip in Form des Waffendreiecks ist selbstverständlich mit an Bord. Speere und blaue Magier schlagen Schwerter und rote Magier, die stechen Äxte und grüne Magier aus, während diese wiederum einen Vorteil gegen Speerkrieger und Blau-Magier genießen. Bogenschützen, Ninjas und Priester sind derweil farblos und haben ganz eigene Stärken, etwa gegen fliegende Truppen. Als Befehlshaber muss man zudem die Gegebenheiten des Kampfareals clever für sich zu nutzen wissen. Wälder bremsen Infanteristen aus und blockieren Reiter sogar komplett. Fliegende Einheiten sind von den Bäumen hingegen ebenso nicht aufzuhalten wie von Flüssen und Lavaströmen. Fernkämpfer machen sich dagegen perfekt hinter Burgmauern, da diese von keiner Einheit durchdrungen werden können. Durch diese Faktoren ist taktische Finesse in *Fire Emblem Heroes* ebenso gefragt wie in anderen Serienablegern.

Passgenau für Mobile

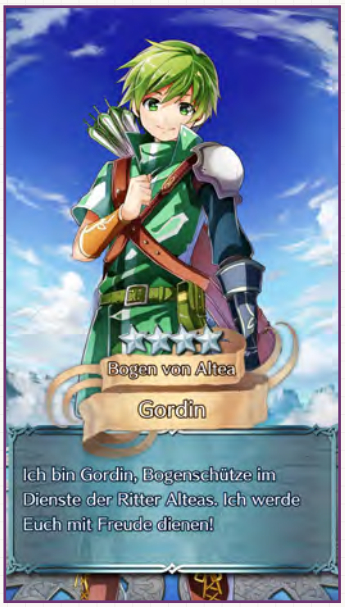
Der Haken an *Heroes* ist, dass viele der typischen *Fire Emblem*-Aspekte entweder abgespeckt sind, oder zum Teil sogar fehlen. Die Karten sind sehr klein, die Teamgröße von vier Helden ist verdammt überschaubar. Serienkenner vermissen außerdem diverse Aspekte, die *Fire Emblem* so beliebt gemacht haben. Helden haben weniger Attribute als in den Hauptspielen, sämtliche Attacken treffen stets den Gegner und es gibt keine kritischen Treffer. Das Zuneigungssystem fehlt außerdem, man kann zwei Einheiten auch nicht zu einem Duo verbinden und es fehlt der Permadeath. In Sachen Komplexität kann sich *Heroes* daher nicht mit den Konsolen-Spielen messen, was den Spaß für langjährige Fans mitunter dämpft. Doch auf der anderen Seite ist ein Vergleich zwischen *Heroes* einem *Fire Emblem Awakening* oder *Fates* nicht wirklich fair, denn es ist nicht für lange Sessions im gemütlichen Wohnzimmersessel gedacht, sondern für den kurzen, punktuellen Zeitvertreib an der Bushaltestelle oder beim Warten in der Schlange. Und in dieser Rolle macht *Fire Emblem Heroes* eine richtig gute



Die richtigen (und teils viele) Rohstoffe vorausgesetzt, könnt ihr das Sterne-Rating eines Helden erhöhen. Das setzt ihn aber auf Level 1 zurück.

Im Schloss informiert ihr euch über aktuelle Aktionen, erhaltet Geschenke oder empfangt Besucher.

HELDEN PER ZUFALLSPRINZIP: DIE URSPRÜNGE DES GACHA-SYSTEMS



Wenn es um Free2Play-Bezahlmodelle geht, lassen sich Entwickler bekanntermaßen so einiges einfallen. Das in *Fire Emblem Heroes* genutzte Gacha-System ist in Mobile Games japanischer Bauart sehr verbreitet.

Das Gacha-System in Videospielen basiert auf den sogenannten Gachapon (oder auch Gashapon). Dabei handelt es sich um Spielzeugautomaten voller Kugeln (Bild rechts unten), in denen kleine Spielsachen oder Sammelfiguren enthalten sind. Für einen kleinen Geldbetrag von umgerechnet etwa ein bis vier Euro kann man eine dieser Kugeln aus dem Automaten holen, wobei man vorher nicht weiß, was für ein Spielzeug man erhält. Da die Spielsachen und Figuren vergleichsweise hochwertig für den Preis sind, fast immer auf beliebten Lizenzen basieren und auch sehr seltene Exemplare beinhalten können, kommen sie bei Sammlern aller Altersgruppen sehr gut an. In japanischen Mobile Games wird dieses Prinzip wahlweise auf Sammelkarten, Items, Spielfiguren oder sonstige Spielinhalte angewendet. Die meisten Titel bieten dabei ein oder mehrere kostenlose Versuche pro Tag an und bitten im Anschluss zur Kasse. Außerdem gibt es verschiedene Ausprägungen dieser Mechanik. Verbreitet ist zum Beispiel die Aufteilung in Gachas verschiedener Güte- und Preisklassen. Premium Gachas kosten dann mehr pro Versuch, bieten aber eine höhere Prozentchance auf einen seltenen/starken Spielinhalt. Oder zeitlich begrenzte Gachas, in denen man spezielle Inhalte nur in diesem Zeitraum erhaschen kann. Na, kommt euch das bekannt vor? Klar, denn die Heldenbeschwörung in *Fire Emblem Heroes* ist ein typisches Beispiel für dieses Gacha-Prinzip, da man in erster Linie nur durch eben dieses Zufallsprinzip an die meisten Helden herankommt. Grundsätzlich ist es natürlich möglich, starke Helden zu bekommen, ohne jemals Echtgeld zu investieren. Doch das erfordert natürlich extrem viel Zeit und Grind, was ungeduldige Naturen zum digitalen Geldbeutel-Griff animiert.

Figur. Die Kämpfe lassen sich auf Wunsch komplett einhändig steuern und sind in ein, zwei Minuten meist schon vorbei. Durch die vereinfachten Mechaniken findet man stets in kürzester Zeit ins Spiel, während immer noch genug spezielle Heldenfähigkeiten und taktische Kniffe im Spiel sind, um für genug Anspruch und Abwechslung zu sorgen.

Heldenensemble

Für Langzeitmotivation sorgt der erstaunlich stramme Umfang des Spiels. Da wäre zunächst die Kampagne, deren Handlung zwar fast völlig belanglos ist, die mit 45 Missionen auf drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen aber für mehrere Stunden unterhaltsame Beschäftigung sorgt. In der Arena könnt ihr euch zudem mit den Teams anderer *Heroes*-Spieler messen, um so Heldenfedern zu verdienen. In den Geplänkeln im Übungsturm sammelt ihr mit noch unerfahrenen Helden wertvolle Erfahrungspunkte und staubt dabei gleich, abhängig vom Wochentag, Fragmente, Kristalle und Orden ab. Abgerundet wird das durch ständig wechselnde Spezialkarten, wo ihr euch weitere Belohnungen verdient oder in Helden-Herausforderungen sogar bestimmte Helden anheuern könnt. Und hier sind wir auch schon bei dem wohl zentralsten und umstrittensten Aspekt von *Fire Emblem Heroes* angekommen: den Helden und wie ihr diese erlangt.

In *Fire Emblem Heroes* verfügt euer Protagonist über die Fähig-

Bei der Truppenzusammenstellung kommt es auf ein ausgewogenes Team mit verschiedenen Klassen an.

Bei jedem Stufenaufstieg winken Attributpunkte. Das kennt man ja schon aus anderen Serienablegern.

Vor einem Story-Kampf seht ihr stets, wie die feindliche Armee zusammengestellt ist. Praktisch!

Die (leider belanglose) Handlung wird ganz simpel mit unvertonten Dialogboxen erzählt.

keit, berühmte Helden aus einer Vielzahl von Welten zu beschwören, damit sich diese dann seiner Armee anschließen. Mit Ausnahme ein paar neuer Story-Figuren handelt es sich bei diesen Recken um bekannte Charaktere aus vorherigen *Fire Emblems* wie Chrom, Roy, Tiki, Lyn oder Corrin. Bisher enthaltene Helden stammen aus *Fire Emblem Fates, Awakening, The Blazing Blade* (bei uns nur als „Fire Emblem" bekannt), *The Sacred Stones* sowie den drei bisher nur in Japan erschienenen Teilen *The Binding Blade* (GBA), *Mystery of the Emblem* (Super Famicom) und *Genealogy of the Holy War* (Super Famicom).

Free2Play-Tücken

Abseits von den erwähnten Helden-Herausforderungen und anderen Event-Kämpfen gibt es nur eine Möglichkeit, an neue Truppen ranzukommen: durch die Beschwörung. Im Tausch gegen sogenannte Sphären könnt ihr zwischen einen und fünf neue Helden pro Beschwörungsritual herbeirufen, wobei ihr einen Rabatt erhaltet, je mehr Helden ihr in einem Schwung auswürfelt. Und wir schreiben hier bewusst das Wort auswürfeln, denn wen ihr erhaltet, ist dem Zufall überlassen. Zudem sind die Helden in fünf Seltenheitskategorien unterteilt, die über ihr jeweiliges Potenzial entscheiden. Ein 1-Sterne-Chrom erhält etwa deutlich seltener neue Attributpunkte bei einem Levelaufstieg, als sein 5-Sterne-Pendant. Auch die Anzahl an erlernbaren Fähigkeiten wird von diesem Ranking beeinflusst. Darüber hinaus weisen verschiedene 5-Sterne-Varianten des gleichen Helden in kleinerem Maße ebenfalls Unterschiede in ihren Attributen und lernbaren Skills auf. Sprich: Um euer absolutes Wunschteam auf die Beine zu stellen, müsst ihr verdammt viele Sphären in Beschwörungen investieren. Und natürlich kommt hier die Free2Play-Angel zum Einsatz, denn Sphären könnt ihr euch in Story-Missionen, für Quests oder Events zwar verdienen, ihr könnt diese aber auch für Echtgeld kaufen. Wer nicht genug Sphären hat und auch nicht löhnen möchte, kann sich 5-Sterne-Recken alternativ heranzüchten. Mit den zuvor erwähnten Heldenfedern und Orden kann die Seltenheitsstufe eines Helden mit Erfahrungsstufe 20 oder höher jeweils um einen Rang angehoben werden. Dabei wird er jedoch auf Erfahrungsstufe 1 zurückgesetzt und verliert auch alle erlernten Fähigkeiten – ihr müsst also wieder Zeit in seine Ausbildung investieren. Die Weiterentwicklung verschlingt außerdem eine enorme Menge an Heldenfedern für die höheren Ränge, was den Grind nochmals steigert. Mit anderen Worten: *Fire Emblem Heroes* gibt euch grundsätzlich schon alles an die Hand, um ohne einen müden Cent das Maximum aus dem Spiel rauszuholen, doch wer Geld in die Hand nimmt, spart sehr viel Zeit.

Auch ohne Investition ein Spaß?

Bleibt also die Kardinalsfrage, wie viel Spaß *Fire Emblem Heroes* ohne Geldinvestition macht und wie stark zahlende Spieler bevorteilt werden? Das Spiel schmeißt euch mit Sphären zwar nicht zu, doch alleine schon in der Story-Kampagne und durch die Quests könnt ihr euch genug der wertvollen Orbs verdienen, um mehrfach einen Fünfer-Pack aus Helden zu beschwören. Kein fieses Pech vorausgesetzt, reicht das, um eine schlagkräftige Truppe für die Story-Inhalte sowie die Bonus-Events aufzustellen. Wer sich jedoch in der Arena versucht, wird in höheren Levelstufen schnell merken, dass eine gute Taktik nicht immer für den Sieg ausreicht. Wer mehr Zeit und/oder Moneten in *Fire Emblem Heroes* investiert, der hat in der Arena schlicht bessere Chancen. Das liegt vor allem daran, dass einige Helden – gerade in ihrer 5-Sterne-Version – ganz klar stärker sind als der Rest des Heldenfests. Wenn euch der Wettstreit mit anderen Spielern um eine möglichst hohe Ranglistenplatzierung nicht kümmert, kommt ihr in *Fire Emblem Heroes* jedoch gut ohne exzessives Grinden oder einen Griff in die Geldbörse aus.

Viktor Eippert

Mit seinen fünf Spielmodi (der letzte war noch nicht live) bietet *Fire Emblem Heroes* einen stolzen Umfang.

MEINUNG
Viktor Eippert

„*Fire Emblem Heroes* ist genau richtig für den kurzen Taktik-Spaß zwischendurch."

Als Nintendo *Fire Emblem Heroes* erstmals zeigte, hatte ich nicht gedacht, dass ich damit so lange Spaß haben würde. Die Konsolen- und Handheldspiele gewohnt, schien mir *Heroes* auf den ersten Blick zu seicht. Tja, nach nun schon mehreren Wochen täglichem Spielen weiß ich es nun besser. *Heroes* funktioniert eben auch wegen seiner simpleren Natur so gut. Es ist ideal, um ein paar Minuten lange Lücken mit einer fixen Schlacht zu füllen. Und dank dem stattlichen Umfang und den wechselnden Events bin ich *Heroes* auch nach vielen Spielstunden noch nicht überdrüssig. Solange die Entwickler am Ball bleiben und fleißig neue Inhalte auf dem gleichen guten Niveau nachliefern, werde ich mich zweifelsfrei noch länger in das mobile Kriegsgetümmel stürzen.

Und das auch weiterhin, ohne einen Cent auszugeben!

Fire Emblem Heroes

Termin: 2. Februar 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Intelligent Systems
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Betriebssystem: Android (Version 4.2 oder höher); iOS (ab Version 8.0)
Preis: kostenlos

GRAFIK 9
Das ganze Spiel wartet mit hoher Qualität für Mobile-Game-Standards auf und das merkt man auch an der schicken und knackscharfen Optik.

SOUND 7
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Die Dialoge sind nicht vertont, dafür geben die Helden in Kämpfen kurze Sprach-Samples zum Besten oder reden ein wenig, wenn ihr sie im Teammenü antippt. Musik und Soundeffekte sind weder störend noch herausragend.

STEUERUNG 9
Besonderheiten: -
Die schnörkellose Steuerung ist in Sekunden begriffen und funktioniert stets einwandfrei. Das ganze Spiel kann komplett mit einer Hand bedient werden und sämtliche Eingaben gehen wunderbar unkompliziert.

PREIS/LEISTUNG 8
Bezahlmodell: kostenlos, In-App-Käufe möglich
Story-Inhalte und Events können problemlos ohne Geldinvestition gemeistert werden. Wer ganz vorne in der Arena mitmischen möchte, wird es ohne Griff zum Geldbeutel aber echt schwer haben.

PRO / CONTRA
- ++ Kerngameplay klasse für Mobile umgesetzt
- ++ Ständige Updates, Events und Aktionen
- \+ Man kommt super ohne Geld aus
- \+ Starker Umfang, der zudem stetig wächst
- \+ Taktische Kämpfe
- \+ Breite Heldenriege aus vielen *Fire Emblem*-Spielen
- – Belanglose Story ohne Spannung
- – Kleine Karten und Teamgröße
- –– Sehr hohe Rohstoffkosten für Potenzialsteigerung
- –– Bestimmte Helden sind deutlich stärker als andere

WERTUNG/FAZIT

80

„Auf dem Handy funktioniert *Fire Emblem* super, ist aber weniger komplex als üblich."

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch alle von uns getesteten Wii-U-Spiele ebenso wie die besten Games ihres jeweiligen Genres!

JUMP & RUN

RAYMAN LEGENDS

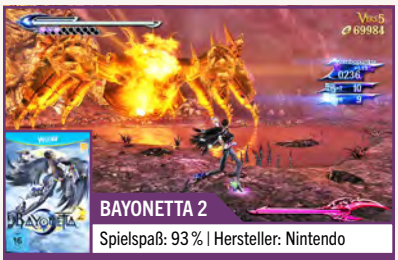
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Ubisoft

Höchstwahrscheinlich das beste Jump & Run, das im Jahr 2013 für die Wii U erschienen ist

Super Mario 3D World
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

ACTION



BAYONETTA 2

Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Brachialer, perfekt designter und superstylisher Action-Hammer – ein Pflichtkauf für alle Wii-U-Besitzer!

Splatoon
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

(ACTION-)ADVENTURE

ZELDA: THE WIND WAKER HD

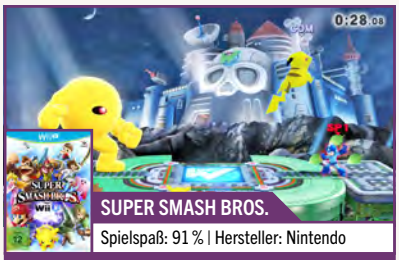
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Links zeitloses Segel-Abenteuer begeistert auf der Wii U ebenso wie bereits 2003 auf dem Gamecube.

The Legend of Zelda: Twilight Princess HD
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Assassin's Creed 4: Black Flag
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Ubisoft

BEAT 'EM UP



SUPER SMASH BROS.

Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Ganz klar der mit Abstand beste Prügler und das beste Multiplayer-Spektakel auf der Wii U

Tekken Tag Tournament 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

EGO-SHOOTER

CALL OF DUTY: GHOSTS

Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Routiniertes, aber unterhaltsames Shooter-Update mit einem besonders gelungenen Multiplayer-Modus

Call of Duty: Black Ops 2
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

007: Legends
Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

SPORT

NBA 2K13

Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein inhaltlich brillantes Basketballspiel, das aufgrund der schwachen Technik einen faden Beigeschmack hat.

Mario Tennis: Ultra Smash
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

KIRBY & DER REGENBOGEN-PINSEL

Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo

Kirby kann es einfach: ein gelungener Auftritt des ebenso charismatischen wie putzigen Nintendo-Kultknödels.

Mario Party 10
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

Captain Toad: Treasure Tracker
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

MARIO KART 8

Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Der schiere Fahrspaß macht die durchaus vorhandenen Mängel (fast) wieder wett.

Need for Speed: Most Wanted
Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

ROLLENSPIEL

XENOBLADE CHRONICLES X

Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Zwar kein absoluter Superhit, aber immer noch ein fantastisches, riesiges Rollenspiel für Wii U

Paper Mario: Color Splash
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

Mass Effect 3: Special Edition
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts

CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER

Wenn es keine Wii-U-Spiele zum Test geschafft haben, geben wir euch eben noch eine Empfehlung. *Captain Toad: Treasure Tracker* ist ein klasse Puzzle-Abenteuer, das inzwischen zum schmalen Taler erhältlich ist.

Stets aktuell: Die 50 besten Wii-U-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Art Academy: Atelier
Test (07/15): 82 % | Genre: Lernsoftware | Hersteller: Nintendo

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Assassin's Creed 4: Black Flag
Test (01/14): 87 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Batman: Arkham Origins
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Bayonetta
Test (11/14): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Bayonetta 2
Test (11/14): 93 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Call of Duty: Ghosts
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Captain Toad: Treasure Tracker
Test (01/15): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Darksiders 2
Test (01/13): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Deus Ex: Human Revolution
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Hyrule Warriors
Test (10/14): 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kirby und der Regenbogen-Pinsel
Test (05/15): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Lego City: Undercover
Test (04/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Lego Marvel Super Heroes
Test (12/13): 84 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Mario Kart 8
Test (06/14): 89 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Party 10
Test (04/15): 82 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mario Tennis: Ultra Smash
Test (12/15): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Paper Mario: Color Splash
Test (11/16): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Pokémon Tekken
Test (04/16): 82 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Project Zero: Priesterin des Schwarzen Wassers
Test (11/15): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Skylanders: Giants
Test (01/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders Imaginators
Test (12/16): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Superchargers
Test (11/15): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Swap Force
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Trap Team
Test (11/14): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Splatoon
Test (07/15): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Splinter Cell: Blacklist
Test (10/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Star Fox Zero
Test (05/16): 85 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D World
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Wii U
Test (01/15): 91 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Tekken Tag Tournament 2
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Bandai Namco

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Test (11/13): 91 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess HD
Test (04/16): 88 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Nintendo

The Wonderful 101
Test (09/13): 83 % | Genre: Action I Hersteller: Nintendo

Tokyo Mirage Sessions #FE
Test (07/16): 81 % | Genre: Rollenspiel I Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles X
Test (01/16): 87 % | Genre: Rollenspiel I Hersteller: Nintendo

Yoshi's Woolly World
Test (08/15): 83 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Nintendo

Your Shape: Fitness Evolved 2013
Test (01/13): 84 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

ZombiU
Test (01/13): 84 % | Genre: Action I Hersteller: Ubisoft

RETRORÄTSELN

Ernsthaft? Ihr erkennt in Scharen selbst die exotischsten japanischen Nischenspiele aus den 80ern, aber kein Einziger errät *Top Gear 3000*? War das SNES-Rennspiel denn derart obskur?

Wir wussten ja, dass *Top Gear 3000* – das gesuchte Spiel aus dem letzten Retro-Rätsel – vor allem in Europa ein ziemlich seltener Racer war, aber dass wir nicht eine einzige korrekte Antwort zu dem völlig überdrehten, futuristischen Rennspiel abbekommen haben, hat uns dann doch überrascht! Hmmmm … gönnen wir euch mal ein etwas bekannteres Stück Softwarekunst! Das gesuchte Spiel erschien Anfang der 90er-Jahre für insgesamt zwei Konsolen, darunter das NES. Der Titel war vor allem deswegen außergewöhnlich, weil er einen simultanen Multiplayer-Modus für zwei Spieler zu bieten hatte – äußerst fortschrittlich für seine Zeit! Aber hey, bei diesem Entwickler war Qualität kein Zufall.

Ihr kennt unser gesuchtes Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt bitte eine E-Mail mit eurer Antwort an:
redaktion.benj@minkegel.de

THE OTHER CASTLE

In der letzten Ausgabe haben wir euch an dieser Stelle bereits *Divinity: Original Sin 1* vorgestellt. Jetzt bitten die Entwickler für Teil 2 um Hilfe. Ihr habt einen spieletauglichen PC? Dann könnt auch ihr die Jungs und Mädels bei Larian unterstützen!

Mit *Divinity: Original Sin 2* hat die belgische Rollenspiel-Schmiede Larian zurzeit ein geniales Fantasy-Abenteuer am Start, das auch für Konsolen erscheinen soll – ob später auch für die Switch, können wir leider nicht mit Gewissheit sagen. Auf jeden Fall ist das Taktik-RPG mit seinen superben rundenbasierten Kämpfen und der zum Schneiden dichten Oldschool-Pen&Paper-Atmosphäre aber für die Xbox One und die Playstation 4 geplant. Am wichtigsten dürfte jedoch der Release für den PC sein. Hier steht das über Kickstarter finanzierte Spiel nämlich schon in der Early-Access-Version bereit – und Larian bittet die Teilnehmer dringend um so viele Daten wie möglich, um *Original Sin 2* perfekt ausbalancieren zu können. Also: PCs anwerfen und los!

Die vielleicht beste Retro-Spielebibliothek der Welt: Nintendos Virtual Console ist eines der absoluten Wii-U-Highlights. Lasst euch diese Klassiker nicht entgehen!

JUMP & RUN

SUPER MARIO 64

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Für unumstrittene Meisterwerke wie dieses Jump & Run wurde die Höchstpunktzahl erfunden.

Mega Man X
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

ACTION

RESIDENT EVIL 4

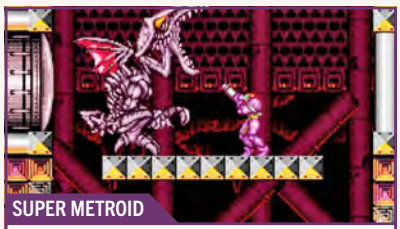
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Abwechslungsreiches, spannendes, forderndes Action-Horrorspiel, das man unbedingt erlebt haben muss

Star Fox 64
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Cybernator
Spielspaß: 9 | Hersteller: Masaya

(ACTION-)ADVENTURE



SUPER METROID

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Kauft euch dieses Meisterwerk! Es wird eure Sicht auf andere Videospiele für immer verändern.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

STREET FIGHTER 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

Ihr solltet der New-Challenger-Version den Vorzug geben, sie bietet die beste Preis-Leistung von allen Fassungen.

Street Fighter Alpha 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

Final Fight 1-3
Spielspaß: 7 | Hersteller: Capcom

STRATEGIE/SIMULATION

ADVANCE WARS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein astreiner Strategie-Brocken, der einen leichten Einstieg mit komplexen Gefechten vereint

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Uncharted Waters: New Horizons
Spielspaß: 8 | Hersteller: Koei

SPORT

MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Leider ist es nicht mehr möglich, online zu spielen. Für ein spaßiges Offline-Gebolze zu zweit aber super!

Mario Golf Advance Tour
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

1080° Snowboarding
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

PUNCH-OUT!!

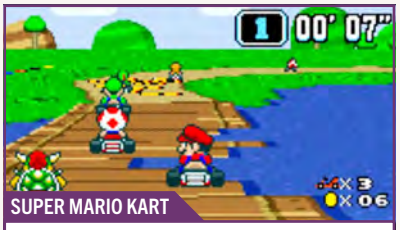
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Beinharter Reflextest am Controller, kombiniert mit herrlich schräg animierten Charakteren. Tolles Teil!

Wario's Woods
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Wario Land: The Shake Dimension
Spielspaß: 7 | Hersteller: Good-Feel

RENNSPIEL



SUPER MARIO KART

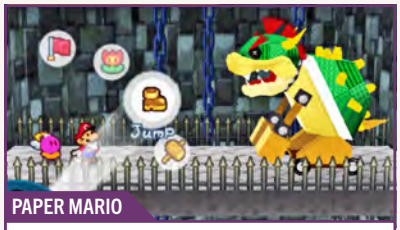
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die KI ist heutzutage etwas lasch, zusammen mit einem menschlichen Gegner aber ein total genialer Fun-Racer!

F-Zero
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Wave Race 64
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL



PAPER MARIO

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die Spielfiguren des Abenteuers sind das einzig Flache an diesem grandiosen RPG der ebenso glorreichen N64-Ära.

Xenoblade Chronicles
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Earthbound
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

TOBY: THE SECRET MINE

Dieses Adventure erinnert nicht nur optisch stark an den Indie-Klassiker *Limbo*, es spielt sich auch ähnlich. Übrigens wurde es von einem einzigen Kerl entwickelt – Respekt!

Die Top 50 der Wii-U-VC-Games: Legenden aus 30 Jahren Videospiel-Kultur samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis

Advance Wars
Test (05/14): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Test (09/15): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Beat the Beat: Rhythm Paradise
Test (01/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Castlevania: Circle of the Moon
Test (03/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Castlevania: Harmony of Dissonance
Test (04/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Cybernator
Test (04/15): 9 | Genre: Action| Hersteller: Masaya

Demon's Crest
Test (03/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Capcom

Donkey Kong 64
Test (06/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 2
Test (12/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country Returns
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Final Fantasy Tactics Advance
Test (03/16): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Fire Emblem: Shadow Dragon
Test (09/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem: The Sacred Stones
Test (02/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Intelligent Systems

Kirby und das magische Garn
Test (07/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Superstar Saga
Test (05/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit
Test (09/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 64
Test (03/16): 8 | Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Strikers Charged Football
Test (07/16): 8 | Sport | Hersteller: Nintendo

Mega Man X
Test (11/13): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X2
Test (01/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid Fusion
Test (05/14): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime Trilogy
Test (03/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid: Zero Mission
Test (05/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros.
Test (02/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. Wii
Test (03/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (01/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo

Paper Mario
Test (07/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pikmin 2: New Play Control!
Test (02/17): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Pokémon Snap
Test (10/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: HAL Laboratory

R-Type
Test (09/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Resident Evil 4
Test (12/14): 10 | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Star Fox 64
Test (05/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Castlevania IV
Test (12/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls 'n Ghosts
Test (08/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario 64
Test (06/15): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3
Test (05/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy
Test (04/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy 2
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart
Test (05/14): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars
Test (02/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Squaresoft

Super Metroid
Test (07/13): 10 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Test (02/14): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Majora's Mask
Test (08/16): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Test (09/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
Test (01/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Test (01/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: The Minish Cap
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Wave Race 64
Test (08/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles
Test (10/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yoshi's Island
Test (05/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Die aktuell 30 besten eShop-Titel für Wii U!

Bit.Trip Runner 2
Test (06/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Gaijin Games

Chronicles of Teddy: Harmony of Exidus
Test (06/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: LookAtMyGame

Dual Core
Test (08/16): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Gray Fin Studios

Ducktales Remastered
Test (10/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech

Electronic Super Joy
Test (01/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Broken Rules

Fast Racing Neo
Test (02/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Shin'en Multimedia

Futuridium EP Deluxe
Test (07/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Mixed Bag

Guacamelee! Super Turbo Championship Edition
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Drinkbox Studios

Gunman Clive HD
Test (10/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Hörberg Productions

Life of Pixel
Test (03/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Super Icon Ltd.

Mario Kart 8 DLC Pack 1
Test (01/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars
Test (04/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Noitu Love: Devolution
Test (11/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konjak

Nova-111
Test (11/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Funktronic Labs

Olliolli
Test (05/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Roll7

Pixeljunk Monsters
Test (07/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Double Eleven

Quest of Dungeons
Test (11/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Upfall Studios

Runbow
Test (11/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: 13AM Games

Severed
Test (11/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Drinkbox

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight
Test (01/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Yacht Club Games

Steamworld Heist
Test (11/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Image & Form

Super Meat Boy
Test (07/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Team Meat

Swords and Soldiers 2
Test (07/15): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Ronimo Games BV

Teslapunk
Test (02/17): 8 | Genre: Action | Hersteller: Klutzgames

The Binding of Isaac: Rebirth
Test (12/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nicalis

The Bridge
Test (10/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Quantum Astro.

The Fall
Test (11/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Over the Moon

Trine 2: Director's Cut
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Frozenbyte

Year Walk
Test (11/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Dakko Dakko

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION

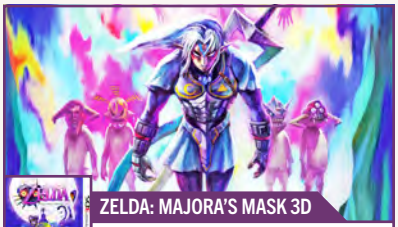
RESIDENT EVIL: REVELATIONS
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

(ACTION-)ADVENTURE



ZELDA: MAJORA'S MASK 3D
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Genauso gut wie immer, aber noch besser als jemals zuvor: ein absolutes *Zelda*- und Remake-Meisterwerk!

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. FÜR 3DS
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Klopperei vom Feinsten: eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe

Super Street Fighter IV 3D Edition
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei

GESCHICKLICHKEIT

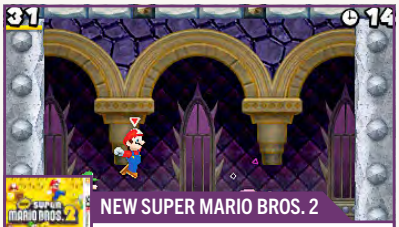
PROF. LAYTON: DAS VERMÄCHTNIS V. ASLANT
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Ein würdiger Abschluss der beliebten Puzzle-Serie, auch wenn echte Innovationen wieder mal fehlen.

Professor Layton und die Maske der Wunder
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Hatsune Miku: Project Mirai DX
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Sega

JUMP & RUN



NEW SUPER MARIO BROS. 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country Returns 3D
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

MARIO KART 7
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Online-Modus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist aber viel zu leicht.

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

F1 2011
Spielspaß: 81 % | Codemasters

ROLLENSPIEL

POKÉMON X UND Y
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu den besten *Pokémon*-Spielen seit Bestehen der Serie!

Dragon Quest VIII: Die Reise des ver. Königs
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America

SIMULATION/STRATEGIE

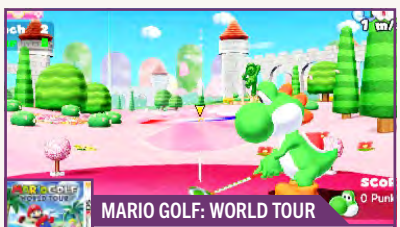
FIRE EMBLEM FATES
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Das dreigängige Fantasy-Festmahl ist nicht nur für eingefleischte Strategen ein riesiger Spaß.

Fire Emblem: Awakening
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Tomodachi Life
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

SPORT



MARIO GOLF: WORLD TOUR
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Die Welttournee des sportlichen Klempners ist das bisher gelungenste Golfspiel im *Mario*-Universum.

PES 2011 3D
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

Mario Tennis Open
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

POOCHY & YOSHI'S WOOLLY WORLD

Was auf der Wii U schon ein wunderbar spaßiges, aber mit nur wenig Innovationen gesegnetes Hüpfspiel war, ist auch auf dem 3DS wieder super. Ein Einzug in die Top 50 bleibt dem Saurier aber ganz knapp verwehrt.

Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Bravely Default For the Sequel
Test (01/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Bravely Second: End Layer
Test (03/16): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Dead or Alive: Dimensions
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Donkey Kong Country Returns 3D
Test (06/13): 86 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Dragon Quest VII: Fragmente der Vergangenheit
Test (10/16): 85 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Dragon Quest VIII: Die Reise des verwunsch. Königs
Test (02/17): 92 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Test (10/13): 91 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl
Test (06/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight
Test (03/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Fantasy Life
Test (10/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem: Awakening
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem Fates
Test (06/16): 90 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Hatsune Miku: Project Mirai DX
Test (11/15): 87 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Luigi's Mansion 2
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mario Golf: World Tour
Test (06/14): 87 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Paper Jam Bros.
Test (01/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 7
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

Monster Hunter 4 Ultimate
Test (03/15): 84 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. 2
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Persona Q: Shadow of the Labyrinth
Test (01/15): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Picross 3D: Round 2
Test (01/17): 84 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Pokémon Alpha Saphir und Omega Rubin
Test (12/14): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pokémon Sonne und Mond
Test (01/17): 90 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pokémon X und Y
Test (11/13): 94 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant
Test (12/13): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und die Maske der Wunder
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (04/14): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition
Test (06/15): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Resident Evil: Revelations
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Rhythm Paradise Megamix
Test (11/16): 84 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Shin Megami Tensei – Devil Survivor 2: Record Breaker
Test (12/15): 84 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Shin Megami Tensei 4
Test (12/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Shin Megami Tensei 4 Apocalypse
Test (01/17): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Test (03/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic Generations
Test (12/11): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario 3D Land
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Pokémon Rumble
Test (01/11): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Nintendo 3DS
Test (11/14): 90 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Capcom

Tetris
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Test (12/13): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D
Test (03/15): 92 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Test (07/11): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
Test (10/14): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Tomodachi Life
Test (07/14): 85 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles 3D
Test (05/15): 85 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yo-kai Watch
Test (05/16): 89 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star

MY TWO COINS

Nintendo und Hardware. Das ist irgendwie ein ganz seltsames Thema, bei dem die Kollegen aus Fernost stets auf dem schmalen Grat zwischen Genie und Wahnsinn wandeln. Jetzt, mit der Switch am Start, wird das in einigen Details wieder mal deutlich. Vor allem die Kabelanschlüsse machen uns echt fertig …

Zunächst mal ganz klar: Wenn es um das Erfinden neuer brillanter Technikkonzepte geht, kommt kaum jemand an Nintendo ran – und das konstant und verlässlich seit Jahrzehnten. Nintendo verdanken wir quasi die Erfindung des Handhelds, des ersten (ehrlich funktionierenden) Bewegungssteuerungskonzepts, des brillenlosen tragbaren 3D-Bildschirms und jetzt der ersten echten Hybrid-Spielkonsole.

Zwei Extraportionen Lob darf sich Nintendo auch noch abholen. Erstens für den Mut, in einem derart festgefahrenen Möglichst-null-Risiko-Markt wie dem aktuellen Videospielsektor immer wieder etwas komplett Neues auszuprobieren, auch wenn das Ergebnis vielleicht eine kostspielige Nullnummer sein sollte. Von dieser Innovationsbereitschaft, die unser Hobby so sehr bereichert, dürfte sich jeder „Machen wir mal'n *Call of Duty*, das wird immer gekauft!"-Sicherheitsfanatiker eine ordentliche Scheibe abschneiden. Das zweite Bonus-Lob gibt es dann dafür, dass Nintendo oft ein Gefühl für den aktuellen Zeitgeist hat – und den Daumensportlern weltweit das geben kann, was sie gerade spannend finden. Das muss man mit so vielen Monaten Vorlaufzeit von der ersten Blaupause bis zur Veröffentlichung einer neuen Hardware erst mal schaffen! Kurzum: Nintendo hat ein Händchen für das Ersinnen toller technischer Konzepte.

Leider hat Nintendo es aber auch echt drauf, dann mit den frisch gebackenen Hardware-Schmankerln auf dem Weg ins Regal über die eigenen Füße zu stolpern und gepflegt auf die Schnauze zu fallen. Die populärsten Beispiele dazu waren in letzter Zeit die Controllerkabel des Nintendo Classic Mini, auf die man in dieser Form praktisch komplett hätte verzichten und die Joypads direkt an die Konsole löten können. Der neueste Streich erreicht uns in Form des USB-Anschlusses an der Unterseite des Switch-Tablets, und zwar exakt plan mit dem Gehäuse des Geräts, sodass man auch ja keine Powerbank an dem guten Stück anschließen kann, ohne dass die Switch von ihrem Standfuß gehoben wird. Warum ist das so? Warum ist der Anschluss genau dort? Warum hat man ihn nicht einfach einen Zentimeter tiefer ins Gerät gesetzt – dann hätte man bequem ein abgewinkeltes Ladekabel im laufenden Betrieb einstecken und somit unterwegs die Switch mit Strom versorgen können. Mehr noch: Das Kabel auf der Rückseite hätte so zusammen mit dem Standfuß-Clip die Konsole sogar noch zusätzlich stabilisiert und in der Docking-Station hätte man den USB-Port ebenfalls nur minimal nach oben erweitern müssen. Seufz!

Nintendos Kleiner ganz groß: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION/BEAT 'EM UP

3D STREETS OF RAGE 2

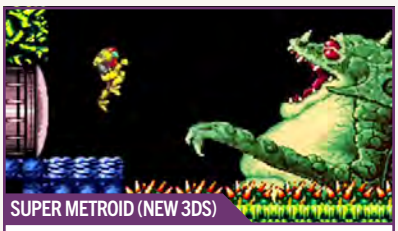
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega

3D Streets of Rage 2 zeigt auch auf dem 3DS, warum es ein wahrer Klassiker ist – fantastisches Beat 'em Up!

Ninja Gaiden II
Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

Blaster Master
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

(ACTION-)ADVENTURE



SUPER METROID (NEW 3DS)

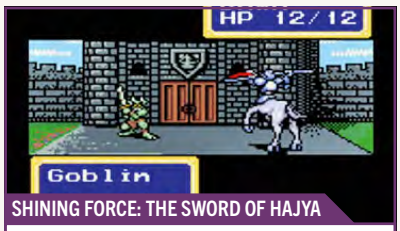
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Auf dem New 3DS ist die Steuerung nicht ganz so griffig wie im Original – trotzdem: Meisterwerk, Höchstwertung!

The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Contra 3
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

ROLLENSPIEL



SHINING FORCE: THE SWORD OF HAJYA

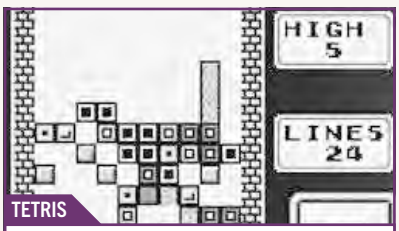
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Ein interessanter Rollenspiel-Klassiker für geduldige Abenteurer. Für seine Zeit echt schick!

The Sword of Hope 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Legend of the River King
Spielspaß: 6 | Hersteller: Natsume

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

Toki Tori
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

Pilotwings
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

SUPER MARIO WORLD (NEW 3DS)

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Ein Muss für jeden, der diesen zeitlosen Klassiker in seiner ganzen ursprünglichen Pracht erleben will

Mega Man X
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Donkey Kong Country 2 (New 3DS)
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

SPORT/RENNSPIEL

F-ZERO (NEW 3DS)

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Famoses Rennspiel mit einem kernigen Schwierigkeitsgrad – aber leider ohne Mehrspieler-Unterstützung

Super Mario Kart (New 3DS)
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Golf
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

QUIET, PLEASE!

Lasst euch nicht von dem grobkörnigen Pixellook täuschen, hier haben wir ein durchaus spielenswertes Adventure der alten Schule. Allerdings ist es auch in etwa zwei Stunden schon durch.

CASTLEVANIA DRACULA X

An guten *Castlevania*-Spielen mangelt es in der Virtual Console wahrlich nicht. *Castlevania Dracula X* zählt allerdings zu den schlechteren Ablegern der Reihe. Greift lieber zum drittel Teil!

MERCENARIES SAGA 3
Nicht ganz das Kaliber eines *Fire Emblem*, aber dennoch ein feines Taktik-Rollenspiel, das vor allem für nur ein paar Euro zu haben ist.

Tragbare Hall of Fame: Wir zeigen euch die 50 besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

3D Gunstar Heroes
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

3D Out Run
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

3D Sonic the Hedgehog 2
Test (12/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

3D Streets of Rage 2
Test (09/15): 9 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Sega

Blaster Master
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Breath of Fire 2
Test (12/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

Castlevania 3: Dracula's Curse
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Contra 3
Test (07/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Demon's Crest (New 3DS)
Test (02/17): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Donkey Kong
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country (New 3DS)
Test (05/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 2 (New 3DS)
Test (05/16): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 3 (New 3DS)
Test (08/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

F-Zero (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Life Force
Test (02/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Mario's Super Picross
Test (01/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mega Man
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 2
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 3
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 7 (New 3DS)
Test (09/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X (New 3DS)
Test (09/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid 2: Return of Samus
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 2
Test (10/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (03/14): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Pilotwings
Test (06/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Sega 3D Classics Collection
Test (01/17): 8 | Genre: Diverse | Hersteller: Nintendo

Shining Force: The Sword of Hajya
Test (08/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Sega

Sonic the Hedgehog
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Castlevania IV
Test (12/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls 'n Ghosts
Test (12/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. Deluxe
Test (04/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. The Lost Levels
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart (New 3DS)
Test (05/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario World (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Metroid (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter 2: The New Ch. (New 3DS)
Test (09/16): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Tetris
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Test (06/12): 7 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Test (07/11): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Test (07/13): 8 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Sword of Hope 2
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

Toki Tori
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Wario Land 2
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land 3
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Die 30 besten 3DS-eShop-Titel – viel Spaß!

Ace Attorney Trilogy
Test (02/15): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Capcom

Ambition of the Slimes
Test (10/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Circle Entertainment

Axiom Verge
Test (10/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Thomas Happ

Azure Striker Gunvolt 2
Test (11/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Into Creates

Boxboxboy!
Test (08/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL Laboratory

Cave Story
Test (06/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nicalis

NEU Mercenaries Saga 3
Test (03/17): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: RideonJapan, Inc.

Corpse Party
Test (12/16): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: XSEED Games

Crimson Shroud
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

Fallblox
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

Mighty Switch Force
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: Wayforward

Noitu Love: Devolution
Test (11/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konjak

Olliolli
Test (05/15): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Roll7

Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit of Justice
Test (10/16): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Capcom

Picross e7
Test (02/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Jupiter Corp.

Pocket Card Jockey
Test (07/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Quest of Dungeons
Test (11/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Upfall Studios

NEU Quiet, please!
Test (03/17): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nostatic Software

Radiohammer
Test (03/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Arc System Works

River City: Tokyo Rumble
Test (11/16): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Million Corp.

Rune Factory 4
Test (02/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: XSEED Games

Severed
Test (11/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Drinkbox

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: WayForward

Steamworld Heist
Test (02/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Image & Form

Tetris
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Hudson Soft

Terraria
Test (02/16): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Re-Logic

The Binding of Isaac: Rebirth
Test (12/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nicalis

The Denpa Men
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

VVVVVV
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

Xeodrifter
Test (08/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Renegade Kid

DER GROSSE SWITCH: NINTENDOS NEUE FÜHRUNGSRIEGE

Nicht nur die neue Konsole stellt einen Bruch mit der bisherigen Unternehmensphilosophie dar: Nintendo überlässt erstmals bisher wenig bekannten Gesichtern die große Bühne.

Nintendos neuester Konsolenstreich bedeutet nicht nur einen Bruch mit der gefloppten Wii U und die Abkehr von der Wii als Marke, sondern auch einen Umschwung in der Unternehmensphilosophie und damit einen Wechsel in der Führungsriege. Das wurde bei der großen Präsentation in Tokio am 13. Januar sehr deutlich: Die „alten" Gesichter waren nur kurz zu sehen und rückten in den Hintergrund. Dazu gehören beispielsweise der aktuelle Nintendo-Präsident Tatsumi Kimishima, *Mario*-Erfinder Shigeru Miyamoto oder *Zelda*-Großmeister Eiji Aonuma. Stattdessen machten sie Platz für neue und junge Persönlichkeiten. Ganz so wörtlich dürft ihr „jung" in diesem Fall aber nicht nehmen: Unter den fünf Nintendo-Mitarbeitern, die bei der Präsentation im Rampenlicht standen (und auf diesen Seiten in Steckbriefen näher beleuchtet werden), ist der Jüngste nämlich auch schon Mitte 30. Zudem arbeiten alle fünf schon seit langer Zeit bei dem japanischen Traditionsunternehmen. Bisher standen sie aber kaum im Rampenlicht und waren sicher nur wenigen Fans ein Begriff.

STECKBRIEF: SHINYA TAKAHASHI

Alter: 53
Bei Nintendo seit: 1989
Mitarbeit an Spielen (Auswahl):
The Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64), Pokémon Stadium (N64), Wave Race 64 (N64), Kid Icarus: Uprising (3DS), Yoshi's Woolly World (Wii U)
Aktuelle Positionen bei Nintendo:
General Manager Entertainment Planning & Development Division, Managing Executive Producer, Director, Member of the Board
Biografie:
Shinya Takahashi gilt Gerüchten zufolge als heißester Kandidat für die Position des Nintendo-Präsidenten, also als Nachfolger von Übergangspräsident Tatsumi Kimishima. Takahashi kam erstmals durch *Space Invaders* in Kontakt mit Videospielen, woher seine ersten Überlegungen zu einer beruflichen Zukunft in der Videospielindustrie rühren. Zu College-Zeiten kaufte er sich einen Famicom (NES), zusammen mit *Super Mario Bros.* und *The Legend of Zelda*, was seine Begeisterung für Videospiele weiter verfestigte. Nach seinem Kunst-Abschluss stand Takahashi vor der Frage, wie es für ihn beruflich weitergeht. Da ein Freund zu dieser Zeit bei Nintendo arbeitete und Takahashi in Nintendos Heimatstadt Kyoto sowohl geboren wurde als auch studiert hat, entschied er sich dafür, bei dem japanischen Traditionsunternehmen anzuheuern. Genau in dieser Zeit wurden dreidimensionale Spiele zum großen Thema, Nintendo war jedoch noch auf 2D-Abenteuer fixiert. Takahashi ist es zu verdanken, dass Nintendo erfolgreich den Sprung in die 3D-Neuzeit geschafft hat, denn er erwies sich schnell als begeisterter Anhänger der dritten Dimension in Videospielen. Zu seinen ersten Arbeiten gehört *Wave Race 64*, für das er die seinerzeit revolutionären 3D-Meere mit Wellen und vielen weiteren Feinheiten programmierte. Begeistert von seiner Arbeit übernahm er daraufhin immer stärker wichtige Positionen bei der 3D-Umsetzung verschiedener Titel. Mit Satoru Iwata arbeitete er erstmals an *Pokémon Stadium* zusammen, wo er die Gestaltung und Programmierung der 3D-Modelle der Taschenmonster koordinierte. Bis zur Veröffentlichung des Spiels stand nur sehr wenig Zeit zur Verfügung, sodass Takahashi verschiedene Entwicklerteams an unterschiedlichen Standorten zusammen an dem Projekt arbeiten ließ und das Vorhaben managte. Diese Erfahrung brachte er seitdem immer wieder in Nintendos Unternehmensstruktur ein. Seine tiefgehende Expertise in den verschiedensten Bereichen bescherte ihm nach und nach zahlreiche Positionen innerhalb des Unternehmens, weshalb er auch schon länger mehr Leiter als Entwickler ist. 2015 wurde er deshalb der alleinige Chef der neugeschaffenen Abteilung „Nintendo Entertainment Planning & Development" (EPD), die aus der Fusion der vorher getrennt arbeitenden Nintendo-Entwicklerteams EAD und SPD hervorging. Damit nimmt er nicht nur eine extrem wichtige Rolle ein, sondern ist faktisch auch der Vorgesetzte von Shigeru Miyamoto höchstpersönlich.

Devise: Alles neu bei Big N

Mit der Switch soll sich das nun aber ändern, denn alle Zeichen bei Nintendo stehen auf Umschwung. Das verriet auch Miyamoto in einem Interview. Er merkte an, dass die frischen Gesichter auf der Bühne keine wirklich neuen Mitarbeiter sind, bisher aber ausschließlich im Hintergrund tätig waren. Sie werden schon seit längerer Zeit als potenzielle Nachfolger für wichtige Positionen im Unternehmen aufgebaut, so der *Mario*-Vater. Nun sei ihre Zeit gekommen. Das bedeutet für Fans große Veränderungen: Die altbekannten Gesichter weichen den jungen, wenn beispielsweise in Zukunft neue Spiele oder Hardware vorgestellt werden – wie eben schon bei der Switch-Präsentation. Für das Unternehmen selbst ändert sich aber nicht viel. Shinya Takahashi (General Manager Entertainment Planning & Development Division) oder Yoshiaki Koizumi (Nintendo Switch General Producer) sind immerhin langjährige Mitarbeiter und keine unbekannten Gesichter im Unternehmen. Beide werden Gerüchten zufolge als potenzielle Kandidaten für das Amt des Präsidenten gehandelt. Die betriebsinternen Strukturen bleiben also weitestgehend unverändert, während das Unternehmen Nintendo in der Öffentlichkeit jünger und frischer wahrgenommen wird und vor allem von den Gesichtern loskommt, die allzu sehr mit der Wii U und deren Misserfolg verbunden sind.

Zu alt = kein Präsident

Bei diesem Umschwung kommen zwangsläufig ein paar langjährige Nintendo-Mitarbeiter zu kurz, die es ebenfalls verdient hätten, die neuen Gesichter des Unternehmens zu werden. Einer von ihnen ist Takashi Tezuka, der schon seit 1985 als Entwickler bei Big N arbeitet. In dieser Zeit zeichnete er unter anderem für unzählige *Mario*- und *Zelda*-Titel verantwortlich. Da er aber schon in seinen späten Fünfzigern ist, sei er schlichtweg zu alt für die neue Strategie, so Miyamoto in einem Interview. Das Gleiche gilt für Yoshio Sakamoto, der nur unwesentlich älter ist als sein Kollege und sogar schon seit 1982 bei Nintendo arbeitet. Auf seine Kappe geht neben *Kid Icarus*, *Wario World* und *Tomodachi Life* vor allem die gesamte *Metroid*-Serie. Nicht nur hat er als Game Designer viele der ikonischen *Metroid*-Elemente erschaffen, sondern auch als Director und Producer wesentlich zur Serie beigetragen. Doch auch für ihn gilt: Zu

STECKBRIEF: YOSHIAKI KOIZUMI

Alter: 48
Bei Nintendo seit: 1991
Mitarbeit an Spielen (Auswahl):
Super Mario Kart (SNES), Super Mario 64 (N64), Super Smash Bros. (N64), Super Mario Galaxy 1 & 2 (Wii), Super Mario Odyssey (Switch)
Aktuelle Position bei Nintendo: Nintendo Switch General Producer
Biografie:
Yoshiaki Koizumi ist neben Shinya Takahashi ein weiterer potenzieller Kandidat für das Amt des Nintendo-Präsidenten. Er kam erstmals durch *Super Mario Bros.* auf dem NES in Kontakt mit Videospielen. Koizumi studierte Film, Drama, Animation und Storyboarding und träumte seit jeher von einer Karriere als Filmregisseur. Diesen Wunsch wähnte er am besten zu verwirklichen, indem er bei Nintendo anheuerte, wo er mit *The Legend of Zelda: A Link to the Past* erstmals an einem Videospiel mitarbeitete. Nachdem er immer wichtigere Rollen bei Titeln wie *Super Mario Kart*, *The Legend of Zelda: Link's Awakening* und *Super Mario World 2: Yoshi's Island* einnahm, wurde er schließlich Assistant Director bei *Super Mario 64* – und trug damit entscheidend dazu bei, dass Marios Sprung in die dritte Dimension ein riesiger Erfolg wurde. Auch bei den herausragenden Zelda-Titeln *Ocarina of Time* und *Majora's Mask* spielte er als Director eine zentrale Rolle, sodass er schließlich zum Lead Director von *Super Mario Sunshine* wurde. Als Koizumis beste Arbeiten gelten Super *Mario Galaxy 1 & 2*, bei denen er ebenfalls den Job des Directors beziehungsweise des Producers übernahm und die herausragend gute Wertungen von der Presse erhielten. Aktuell arbeitet er als Producer an *Super Mario Odyssey*, dem nächsten großen 3D-*Mario*-Titel für die Nintendo Switch. Und obendrein ist er einer der führenden Köpfe bei der Entwicklung der Konsole selbst.

alt. Die Generation von Tezuka, Sakamoto und Weiteren wird übersprungen, auch wenn es unfair erscheinen mag. Dabei bleibt allerdings unberücksichtigt, ob sie überhaupt Interesse an einer neuen, höheren Position haben.

Die ersten Schritte sind getan

Überraschend kommt dieser Wandel in Nintendos Führungsriege nicht wirklich. In vielen Bereichen hat er sich in den letzten Jahren schon angekündigt. Kimishima übernahm das Amt des Präsidenten nach Satoru Iwatas Tod von vornherein nur übergangsweise, bis ein passender und jüngerer Kandidat für den Posten gefunden ist. Scheinbar lässt sich das Unternehmen erst einmal Zeit, um mit der Switch eine komplett neue Konsole am Markt zu platzieren, ehe es einen noch vergleichsweise unerfahrenen Mitarbeiter in Sachen Firmenführung an die Spitze setzt. Da Iwatas Tod so früh und unerwartet kam, setzte man mit Kimishima daher lieber vorerst auf eine sichere Übergangslösung.

Auch mit der ersten Handvoll Spiele für Mobilgeräte (also Smartphones und Tablets) hat Nintendo erst vor kurzem einen gänzlich neuen Geschäftszweig erschlossen, der zuvor (viel zu lange) nur stiefmütterlich behandelt beziehungsweise gar nicht abgedeckt wurde. Angestoßen wurde diese Entwicklung noch unter Iwata, Früchte trägt sie aber erst jetzt. Mit *Pokémon Go* (wenn auch nicht von Nintendo selbst entwickelt),

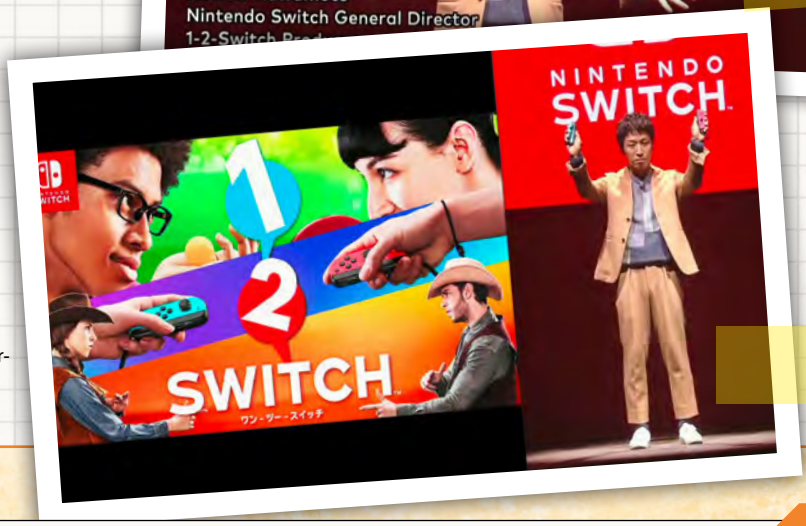
Der derzeitige Nintendo-Präsident Tatsumi Kimishima (links) und Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto gehören zwar zum alten Eisen bei dem japanischen Traditionsunternehmen, Teil der großen Switch-Präsentation Mitte Januar waren sie natürlich trotzdem. Sie machten sich aber rar und ließen den bisher unbekannten Gesichtern die große Bühne.

Takashi Tezuka (links) ist ein langjähriger Nintendo-Mitarbeiter, bereits seit 1985 ist er beim japanischen Unternehmen tätig. In dieser Zeit war er an fast allen *Mario*- und *Zelda*-Titeln beteiligt, unter anderem *Super Mario Galaxy* (rechts). Da er schon Ende 50 ist, bleibt ihm ein höheres Amt bei Nintendo wohl verwehrt – Vorrang haben die Jungen.

Super Mario Run und neuerdings *Fire Emblem Heroes* macht Big N seine Kernmarken nach und nach einem deutlich größeren Publikum zugänglich, den Smartphone-Nutzern. Der Erfolg gibt dem Unternehmen Recht und Nintendo bekommt nach und nach endlich einen Fuß in den Mobilmarkt. Wieder gilt: Alle Zeichen stehen auf Umschwung. Vor ein paar Jahren war Nintendo noch auf seine eigenen Konsolen beschränkt und ging außerhalb davon extrem reglementierend mit seinen Marken wie Mario, Pokémon und Konsorten um. Nun trifft man die beliebten und bekannten Charaktere auch abseits von 3DS, Wii U und Switch. Aber es gibt noch mehr Stellen, an denen die neue Unternehmensphilosophie deutlich wird. Das Miiverse, Nintendos eigenes soziales Netzwerk, wird auf der Switch nicht mehr unterstützt. Auch die Miis selbst spielen in Zukunft keine ganz so zentrale Rolle mehr, nachdem sie ihre Blütezeit auf der Wii, Wii U und dem 3DS erlebten und es sogar zu eigenen Spielen wie *Tomodachi Life* brachten.

Die neue Zielgruppe im Fokus

Wie passt das zusammen mit dem Umschwung in der Führungsriege und den neuen Gesichtern auf der Bühne? Nun, die gefloppte Wii U hat gezeigt, dass Nintendo seine Strategie ändern muss, um zu altem



STECKBRIEF: KOUICHI KAWAMOTO

Alter: ?
Bei Nintendo seit: 1997
Mitarbeit an Spielen (Auswahl): Luigi's Mansion (GC), Brain Age (DS), 1-2-Switch (Switch)
Aktuelle Position bei Nintendo:
Nintendo Switch General Director
Biografie:
Kouichi Kawamoto war Producer und Technologie-Chef von Nintendos „Software Development & Design Department", mittlerweile ist er Producer einer Entwicklergruppe bei „Nintendo Entertainment Planning and Development" und arbeitet somit unter der Führung von Shinya Takahashi. Er nahm eine sehr wichtige Rolle bei den *Brain Age*-Spielen ein und entwickelte zahlreiche System-Applikationen für diverse Nintendo-Konsolen. Dazu gehören unter anderem einige Wii-Kanäle, der Mii-Maker, die AR-Spiele und die Streetpass-Mii-Lobby auf dem 3DS sowie zahlreiche Minispiele für Letztgenannte. Im Zuge der Umstrukturierungen Nintendos in Hinsicht auf die neue Konsole wurde er zum General Director der Nintendo Switch ernannt und ist unter anderem als Producer für das Partyspiel *1-2-Switch* verantwortlich.

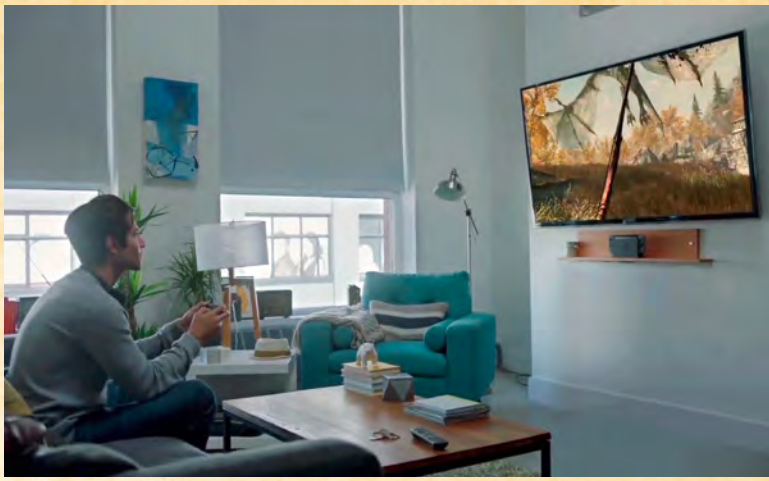
Vor wenigen Jahren noch undenkbar, mittlerweile völlig normal: Nintendo veröffentlicht seine Kernmarken auch auf Smartphones und Tablets. Der Erfolg gibt ihnen Recht.

Mit *Super Mario Run* hat Big N Ende 2016 sogar sein Vorzeigemaskottchen ins Rennen um die Gunst der Smartphone-Nutzer geschickt. Durchaus mit Erfolg.

STECKBRIEF: HISASHI NOGAMI

Alter: 46
Bei Nintendo seit: 1994
Mitarbeit an Spielen (Auswahl): Yoshi's Story (N64), Super Smash Bros. Brawl (Wii), Splatoon (Wii U), Splatoon 2 (Switch)
Aktuelle Position bei Nintendo: Splatoon 2 Producer
Biografie:
Hisashi Nogami arbeitet bereits seit über zwei Jahrzehnten bei Nintendo, seine größten Erfolge feierte er Anfang der 2000er-Jahre mit der *Animal Crossing*-Serie. Durch ein Spieleseminar wurde er auf das japanische Unternehmen aufmerksam, wo er im Anschluss an das Seminar als Designer anfing. Neben den putzigen Tierchen aus *Animal Crossing* zeichnet er unter anderem für die Miis verantwortlich, die ihre Blütezeit auf Wii, Wii U und 3DS erlebten. Eine der neuesten Nintendo-Serien, nämlich *Splatoon*, hat Nogami erst vor wenigen Jahren in der Rolle als Producer erschaffen. Aktuell arbeitet er am Nachfolger zu dem Überraschungserfolg, der im Sommer 2017 für die Nintendo Switch erscheinen soll.

Ruhm zurückzufinden. Die Wii verkaufte sich unglaublich gut, weil sie innovativ war und extrem viele erstmalige Spieler für sich gewinnen konnte. Big N versuchte im Anschluss mit der Wii U nicht nur den bekannten Namen beizubehalten, sondern auch auf der gleichen Erfolgswelle weiterzureiten. Was daraus geworden ist, wissen wir mittlerweile: Nicht einmal 14 Millionen Konsolen wurden bisher abgesetzt und neben Sony und Microsoft ist Nintendo bei vielen Spielern zum Synonym für grafisch schlechte Kinderspiele geworden. Diese ganze Altlast muss nun weg, markiert wird dieser wichtige und große Schritt mit der Einführung der Nintendo Switch. Da eine neue Konsole alleine aber nicht ausreicht, um das öffentliche Bild des gesamten Unternehmens umzukrempeln und Nintendo einen jüngeren, moderneren und cooleren Anstrich zu geben, muss auch in anderen wichtigen Bereichen etwas getan werden. Ein neuer, jüngerer Präsident (dessen offizielle Vorstellung wir womöglich noch dieses Jahr erleben) und unverbrauchte, weil bisher unbekannte Gesichter auf der Bühne und in zukünftigen Direct-Videos unterstreichen den Neuanfang. Die nun im Fokus stehende Zielgruppe: die etwa 25- bis 40-jährigen, die einerseits mit Videospielen und Nintendo aufgewachsen sind (und daher eine sehr emotionale Bindung zu dem japanischen Unternehmen haben), andererseits aber auch genug Geld verdienen, um sich neue Konsolen, Spiele und Zubehör leisten zu können. Dazu passen zwar etwas ältere, aber eben doch noch frische Mitarbeiter einfach besser als die bisherige Führungsriege um Miyamoto und Co. Die typischen alten Nintendo-Repräsentanten wirken mittlerweile eher wie Märchenonkel für Kinder statt wie junge und coole Aushängeschilder eines Unternehmens,



In den letzten zehn Jahren hat Nintendo vor allem Familien und Kinder angesprochen. Das zeigt sich auch an den Werbeclips, in denen diese Zielgruppe entsprechend häufig zu sehen ist (links). Die neue Kundengruppe im Fokus ist aber eine andere: junge, gut-verdienende Leute, die bereit sind, ordentlich Geld bei Big N zu lassen (rechts).

das in einer Welt von Start-ups, jungen Konkurrenten und immer schnellerer Entwicklung bestehen muss. Dazu passt auch die Preisgestaltung der Switch und der zugehörigen Spiele und Gadgets: im Gegensatz zur Wii U und dem 3DS hat Nintendo nämlich gehörig an der Preisschraube gedreht. Das schreckt Kinder und Gelegenheitsspieler ab. Übrig bleiben die jungen Erwachsenen, die sich eine Konsole wie die Switch sowohl leisten können als auch eine haben wollen. Für alle anderen bleibt der 3DS sowie sein noch günstigerer Kollege 2DS übrig, der mit einem Top-Titel schon für unter 100 Euro zu haben ist und zudem auf eine riesige Bandbreite an tollen Spielen zurückgreifen kann.

Der Weg zum Erfolg?

Wird die neue Strategie Erfolg haben? Diese Frage lässt sich aktuell natürlich noch nicht beantworten. Eines können wir aber schon jetzt sicher sagen: Die neue Unternehmensphilosophie war längst überfällig! Es war allerhöchste Zeit, dass sich Nintendo von der Wii-Marke sowie seiner Zeit als Spielehersteller für Gelegenheitsspieler und Kinder abwendet und einen neuen Kundenkreis anspricht. Das Problem mit den bisherigen Kunden ist nämlich auch, dass man sie kaum zum Kauf einer neuen Konsole bewegen kann, solange die alte noch problemlos funktioniert. Bessere Grafik, mehr Möglichkeiten und die neueste Technik interessieren eben doch in allererster Linie (wesentlich kauflustigere) Core-Gamer. Familien und Gelegenheitszocker begnügen sich weiterhin mit der Wii. Zudem kann ein Unternehmen in der Unterhaltungs- und Medienbranche heutzutage kaum noch überleben, wenn es sich allzu traditionell und starr gibt. Wandlungsfähigkeit, die optimale Nutzung neuer Möglichkeiten und frische Ideen sind dringend notwendig, um Erfolg zu haben. Mittlerweile nimmt Nintendo den Mobilmarkt ernst, bringt mit der Switch eine coole, frische und vor allem hochwertige Konsole auf den Markt und präsentiert sich eben mit einer neuen Führungsriege, die zukünftig das Aushängeschild des Unternehmens wird. Das sind alles richtige und wichtige Schritte, um den hohen Ansprüchen gerecht zu werden und wieder zu einem erfolgreichen Big-Player in der Welt der Videospiele zu werden. Als große Nintendo-Fans wünschen wir uns natürlich, dass dieser Plan aufgeht.

Johannes Gehrling

STECKBRIEF: KOSUKE YABUKI

Alter: 36
Bei Nintendo seit: 2005
Mitarbeit an Spielen (Auswahl): The Legend of Zelda: Twilight Princess (GC/Wii), Mario Kart 7 (3DS), Mario Kart 8 (Wii U), ARMS (Switch)
Aktuelle Position bei Nintendo: ARMS Producer
Biografie:
Im Gegensatz zu vielen seiner Kollegen ist Kosuke Yakubi noch nicht allzu lange bei Nintendo beschäftigt. Seinen Einstand feierte er 2006 mit der Mitarbeit an *The Legend of Zelda: Twilight Princess*, darauf folgten *Mario Kart Wii*, *New Super Mario Bros. Wii* und *Nintendogs + Cats*. Daraufhin wurde er zum Director befördert und fungierte bei *Mario Kart 7 und 8* in dieser Rolle. Seitdem ist der 36-Jährige noch weiter die Karriereleiter hinaufgestiegen, denn momentan arbeitet er als Producer von *ARMS*, einem neuartigen Titel der Nintendo Switch.

TANK TROOPERS

3DS Mit *Tank Troopers* kommt ein actionreicher Mehrspieler-Shooter für den 3DS. Doch wie schon so oft gibt es leider mal wieder keinen Online-Modus.

Nintendo bringt mit *Tank Troopers* einen Action-Titel heraus, bei dem der Fokus auf dem Gefecht mit Panzern liegt. Wer hätte das gedacht? Hierbei stehen euch mehr als 30 verschiedene Gefährte zur Verfügung, mit denen ihr eure Kontrahenten ausschalten sollt. Dabei hat jeder Tank seine ganz eigenen Vor- und Nachteile. Beispielsweise könnt ihr euch auf einem Hügel verschanzen und die Gegner aus der Ferne mithilfe des Zielfernrohres bombardieren. Oder ihr wählt einfach ein Gefährt aus, das auf den Nahkampf ausgelegt ist und stellt euch dann mutig dem Feind im Frontal-Angriff. Dank der Vielfalt an Vehikeln sind euch dabei keine Grenzen gesetzt. Außerdem könnt ihr eure Feuerkraft erhöhen, indem ihr Trooper anheuert. Bis zu vier verrückte Söldner fahren in eurem Panzer mit und erlauben euch, zwischen den verschiedenen Angriffs- und Verteidigungsoptionen auszuwählen. Aber hier ist Vorsicht geboten. Denn solange der Trooper seiner Arbeit nachgeht, nimmt euer Panzer auch mehr Schaden. Vor jedem Kampf sollten daher die Söldner sorgfältig ausgewählt und je nach Bedarf angepasst werden. Denn ein ausgewogenes Team erleichtert euch den Weg zum Sieg.

Nintendo tut's schon wieder

Eigentlich ist *Tank Troopers* auf den Multiplayer-Aspekt ausgelegt, doch wie man es leider schon von Big N gewohnt ist, gibt es mal wieder keinen Online-Modus. Gerade hier hätten wir uns eine anständige Matchmaking-Funktion gewünscht. Denn nicht jeder will mit seinem Handheld durch die Gegend rennen, um lokale Kämpfe auszutragen. Was aber besonders angemerkt werden muss, ist, dass ihr mithilfe des Download-Spiels Gefechte mit euren Freunden austragen könnt, auch wenn ihr nur ein Exemplar von *Tank Troopers* besitzt. Wen das immer noch nicht vom Multiplayer überzeugt hat, der kann auch einfach den gelungenen Einzelspieler-Modus ausprobieren. Hier erwarten euch 30 spannende Missionen, die sich meist voneinander unterscheiden. Einmal sollt ihr feindliche Panzer abschießen, dann wiederum müsst ihr Ballons aus der Luft herunterholen. Die Vielfalt der Missionen hat dabei besonders überzeugt. Insgesamt muss gesagt werden, dass es Spaß gemacht hat, den Panzer zu manövrieren und auf die Feinde zu schießen. Doch die Tatsache, dass ein Multiplayer-Titel heutzutage keinen Online-Modus besitzt, ist mehr als enttäuschend. Schade, denn *Tank Troopers* hätte echt Potenzial, ein spaßiger Mehrspieler-Shooter auf dem 3DS zu werden.

Alexander Grillenberger

Genre:	Action
Entwickler:	Nintendo
Termin:	16. Februar 2017
Preis:	7,99 Euro
WERTUNG	7

Die Missionen sind sehr unterschiedlich gestaltet. Hier müsst ihr mit eurem Panzer die Kugeln durch die Tore befördern. Langweilig wird's da nicht.

In *Tank Troopers* gibt es eine zerstörbare Umgebung. Oftmals verstecken sich in Häusern Upgrades für euren Panzer, die euch noch mächtiger machen.

Mit den niedlichen Kängurus habt ihr einen gehörigen Vorteil, denn sie springen gut und sind sehr flink. Ihr findet sie unter Steinen versteckt.

Alle nicht gesprengten Steine werden nach dem Einsammeln des Bruchstückes zu Münzen. Sammelt alle innerhalb eines Zeitlimits!

BOMBERMAN 94

Wii U *Bomberman 94*? Was soll das denn sein? Ganz einfach: Ein ursprünglich für die PC Engine (auch bekannt als TurboGrafx) veröffentlichter Serienteil.

Hudson Soft waren nicht nur das Studio hinter der beliebten Serie *Mario Party* und der *Bomberman*-Reihe, sondern auch Erfinder der Konsole PC Engine. Naheliegend also, dass vereinzelte *Bomberman*-Spiele auch auf dieser Plattform und nicht nur auf Nintendo-Konsolen beheimatet waren. *Bomberman 94* erschien ursprünglich im Jahre 1993 in Japan und wurde 1994 von Sega erneut für Sega Mega Drive veröffentlicht. Es folgten zahlreiche Re-Releases in Nintendos eShop, in Japan, Nordamerika, später auch in Europa und schlussendlich in diesem Februar auch für die Wii U. Was für eine bewegte Geschichte!

Lasst es krachen

In den fünf Welten des Einzelspielermodus bombt ihr euch den Weg frei – ganz serienkonform vergrößert ihr den Explosionsradius mit Hilfe von Pick-Ups. Brüchige Steine und vorwitzige Feinde haben keine Chance gegen eure Sprengkraft, eine einzige Gegnerberührung bedeutet aber euren Tod. Dazu kommt die ständige Gefahr, versehentlich Bekanntschaft mit der Detonationskraft der eigenen Bombe zu machen. Die einzelnen Level innerhalb der thematisch aufgeteilten Welten sind immer gleich aufgebaut, die Verteilung der Gegner aber wird vom Zufall bestimmt. Durch das sehr faire Speichersystem solltet ihr keinerlei Probleme mit Frustgefühlen bekommen. Als kleine Helfer sind in *Bomberman 94* zum ersten Mal die Kängurus am Start, auf deren Rücken ihr schneller unterwegs seid. Euer Ziel ist es, Bruchstücke verschiedener Reliefs zu sammeln, um die bösen Roboter samt Anführer vom Planeten zu vertreiben. Die Story ist lediglich dazu da, die einzelnen Abschnitte irgendwie miteinander zu verbinden, und kann gut und gerne vernachlässigt werden. Wie üblich für die Serie sind die Mehrspielergefechte mit maximal vier Teilnehmern extrem kurzweilig und – einigermaßen kompetente Bombenleger vorausgesetzt – unter Umständen richtig spannend. Als Einstimmung auf das nächste, große *Bomberman*-Spiel auf der Switch eignet sich dieses Retro-Schmuckstück gut. Nachteile: Der Story-Part ist kurz und für erfahrene Spieler zu einfach ausgefallen. **Katharina Reuß**

Genre:	Strategie
Entwickler:	Hudson Soft
Termin:	02. Februar 2017
Preis:	6,99 Euro
WERTUNG	8

Habt ihr die letzte Scherbe für ein Puzzle gefunden, müsst ihr einen Boss besiegen, indem ihr ihn mit euren Bomben Feuer unter dem Hintern macht.

Ein bisschen faul ist das ja schon: Die Menütexte sind teilweise immer noch japanisch. Zum Glück ist das Spiel nicht allzu komplex aufgebaut.

Wer fleißig pflanzt, gießt und das richtige Gemüse anbaut, der wird schon bald genug Geld haben, um sich ein paar Tiere zu kaufen.

Diese Dame weist ihren Vater zu recht. Ob die resolute Tochter irgendwann in euren Armen landet, hängt von mehreren Faktoren ab.

HARVEST MOON 64

Wii U Nichts für Ungeduldige – Auf der Farm des Großvaters geht es gemütlich zu.

Als *Stardew Valley* 2016 für den PC erschien, wurde es von Kritikern und Spielern begeistert aufgenommen. Eine qualitativ hochwertige Bauernhofsimulation als Pay2Play-Game findet man selten. Heutzutage sind Spiele dieser Machart nämlich hauptsächlich in Free2Play-Form auf Smartphones zu finden. Der Urvater des Genres, *Harvest Moon*, kommt nun in seiner N64-Fassung in den eShop der Wii U und wirkt auch im Vergleich zur modernen Konkurrenz noch überraschend frisch.

In Opis Fußstapfen

Zu Beginn des Spiels übernimmt man die leicht heruntergekommene Farm seines eigenen Großvaters. Im Gegensatz zu heutigen Spielen, die einem die Entscheidung überlassen, als Männlein oder Weiblein zu spielen, ist man hier zwingend auf einen Kerl festgelegt. Die restlichen Personalisierungsoptionen sind schnell durchlaufen: Name für den Protagonisten, Name für die Farm, Name für den Hund. Und schon kann es losgehen. Der Einstieg in das Spiel ist etwas zäh und dürfte so manch ungeduldiger Natur nicht so recht schmecken. Für die erste Stunde ist man vornehmlich damit beschäftigt, den mit Unkraut, Steinen und Baumstümpfen übersäten Acker des Großvaters wieder auf Vordermann zu bringen und zu bestellen. Dazu wird der Pflug geschwungen, mit dem Hammer Steine zermalmt und mit der Axt Kleinholz fabriziert. Danach kann man mit gekauften Samen die Grundlage zum Geldverdienen legen. Nach einigen Tagen erntet man im wahrsten Sinne des Wortes die Früchte seiner Arbeit und kassiert die ersten Scheine, mit denen man fortan in der Stadt weitere Samen, Kuchen, Arbeitsgeräte und andere Späße kauft, die einen im Spiel mehr oder weniger weiterbringen. Nicht bei allen ist sofort klar, was sie für einen Nutzen haben. Aber genau darum geht es: Stets auf der Hut zu sein.

Auf Zack zum Glück

Denn wer fleißig seine Möglichkeiten nutzt, Geld scheffelt, bessere Samen und schließlich Tiere kauft, seinen bescheidenen Wohnsitz irgendwann in eine stattliche Villa umwandelt und die Dorfschönheiten geschickt bezirzt, der wird nach den zwei vorgegebenen virtuellen Jahren im Spiel eine große Nummer im Dorf sein. Dazu sollte man aber auch tunlichst alle Veranstaltungen und Feste besuchen und Nebenquests annehmen, wo immer sie auftauchen. Sei es einen hungrigen Landstreicher zu füttern oder außerhalb der Farm nach versteckten Pfaden zu suchen. Das simple aber fesselnde Spielprinzip weiß, sofern man sich auf den langsamen Start einlassen kann, über Stunden zu begeistern. Dennoch gibt es einige Kritikpunkte, die heutzutage mehr denn je ins Gewicht fallen und gerade auf der Wii U nicht mehr hätten sein müssen. Gebäude, die trotz der bescheidenen Grafik am Bildschirmrand flackern und ein recht lahmer Soundtrack machen keine rechte Freude. Zudem ist die Steuerung auf dem Feld arg ungenau und kann für Frust sorgen. Nicht selten misslingt ein Handgriff, weil man nicht genau auf dem Quadratmeter steht, auf dem man stehen sollte. Kein Dealbreaker, aber gemeinsam mit dem manchmal zu langsamen Spieltempo eine Spielspaßbremse, die leicht auf die Wertung drückt. **Sebastian Zelada**

Genre:	Simulation
Entwickler:	Natsume
Termin:	23. Februar 2017
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	7

Nachbarschaftsdienste sind auf dem Land selbstverständlich. Die Konkurrenz schenkt euch nicht nur ein Pferd, sondern verkauft euch auch gerne Federvieh und Vierbeiner.

Beim Samenkauf gilt es einiges zu beachten. Einige Säckchen sind teurer, dafür aber auch ergiebiger. Wer gut plant, der erzielt höhere Erträge.

Der Bildschirm kann im späteren Verlauf relativ schnell sehr überfüllt werden. Hit and Run wird da zu einer wahren Herausforderung.

Mit dem verbesserten Bogen könnt ihr in drei Richtungen gleichzeitig schießen. Dies ist besonders bei großen Ansammlungen von Gegnern sehr hilfreich.

SHADOW ARCHER

Wii U Im Arcade-Stil schießt ihr euch mit einem Bogen durch Horden von Gegnern.

Normalerweise würden wir am Anfang über die Story dieses Spiels schreiben, doch genau wie in vielen Titeln der 80er Jahre gibt es auch in *Shadow Archer* keine. Im Arcade-Shooter werdet ihr direkt nach dem Spielstart ins Geschehen geworfen und müsst jetzt alles abschießen, was sich bewegt. Dabei besitzt ihr nichts weiter als einen Bogen, 99 Pfeile und sechs Herzen. Zu Beginn eliminiert ihr die relativ schwachen grünen Spinnen. Besiegte Gegner hinterlassen manchmal Ersatzpfeile, sowie Herzen. Darüber hinaus werden im späteren Verlauf auch Upgrades für euren Bogen fallen gelassen. Sobald ihr die ersten 5.000 Punkte geknackt habt, erscheinen orangene Spinnen, die nicht nur schneller sind, sondern fünf Treffer einstecken können. Am einfachen Spielprinzip gibt es nicht allzu viel zu meckern. Was aber negativ auffällt, sind die schwammige Hitbox des Helden sowie das Weiterrutschen, nachdem ihr aufgehört habt zu laufen. Doch das hält uns auch nicht davon ab, noch eine „letzte" Runde zu beginnen. **Alexander Grillenberger**

Genre:	Arcade
Entwickler:	Ultra Dolphin Revolution
Termin:	2. Februar 2017
Preis:	2,99 Euro
WERTUNG	6

PUNCH CLUB

3DS Die humorvolle Boxsimulation im 16-Bit-Grafikstil gibt's jetzt auch für den 3DS!

Fight Club, Pulp Fiction und *Rocky – Punch Club* ist ein regelrechtes Easter-Egg-Fest, in dem jeder dieser Kino-Klassiker eiskalt aufs Korn genommen wird. Die Indie-Simulation strotzt vor charmanten Anlehnungen und bringt das nicht nur durch flapsige Gesprächseinlagen mit bekannten Gesichtern, sondern auch liebevoll gestalteten 16-Bit-Schauplätzen und -musik zum Ausdruck. In *Punch Club* fungieren wir als Martial-Arts-Trainer und scheuchen unseren Schützling zwischen Muckibude, Supermarkt, Arbeitsplatz und seinem Zuhause umher. Im Laufe unserer Reise bringen wir dem Kämpfer neue Moves bei und müssen entscheiden, ob er sich auf Stärke, Beweglichkeit oder Ausdauer konzentrieren soll. Leider fällt das ewige Trainieren und Arbeiten auf Dauer sehr langweilig aus, da wir unserem Helden bei seinen Aktivitäten nur zusehen dürfen. Alles in allem ist das aber verschmerzbar, weil die umfangreiche Story mit ihren ständigen Ortswechseln sehr gute Unterhaltung bietet und einige Stunden Spielzeit verschlingt. **Christian Alo**

Genre:	Simulation
Entwickler:	Lazy Bear Games
Termin:	2. Februar 2017
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	7

In den ersten Stunden des Spiels laufen wir unentwegt zwischen Muckibude, Supermarkt und unserem vertrauten Heim hin und her. Auf Dauer sehr öde…

Tagsüber Pizzalieferant und Krokodilbändiger, nachts ein gerechtigkeitsvernarrter Superheld – in *Punch Club* scheint wohl nichts unmöglich zu sein…

Nachdem ihr einen Schlüssel gefunden habt, könnt ihr in neue Abschnitte des Planeten vordringen. Hier erwarten euch mitunter neue Gegnertypen.

Ab und zu müsst ihr kleinere Rätsel lösen, die aber nicht immer gelungen sind. Manchmal kann es sein, dass ihr einfach nur Objekte verschieben müsst.

FORMA.8

Wii U Das nun schon seit sechs Jahren in Entwicklung befindliche Adventure-Spiel ist jetzt endlich erschienen. Doch das lange Warten hat sich gelohnt.

In *Forma.8* schlüpft ihr in die Rolle einer kleinen Forschungssonde, die auf einem verlassenen Planeten gelandet ist, um dort nach einer Energiequelle zu suchen. Ihr startet weder mit irgendwelchen Fähigkeiten, noch mit besonderen Waffen, um eure Mission zu erfüllen. Ihr begebt euch also zunächst auf Erkundungstour auf dem fremden Planeten. Zuerst wirkt die Welt recht friedlich, doch deren Bewohner wenden sich bereits nach eurer Ankunft gegen euch. Sobald das erste Upgrade für eure kleine Sonde absorbiert wurde, könnt ihr mit dem hinzugewonnenen Impuls die Gegner in einem kleinen Radius besiegen. Nachdem ihr durch die ersten paar Abschnitte durchgeflogen seid, findet ihr eine weitere Verbesserung, die euch Bomben einsetzen lässt. Mit dieser neuen Fähigkeit, die ihr übrigens auch mit eurem Impuls kombinieren könnt, seid ihr in der Lage zerbrechliche Felsbrocken zu zerstören, hinter denen sich neue Gegnerarten verstecken. Diese sind in der Einzahl zwar keine große Herausforderung, doch sobald sich euch mehrere in den Weg stellen, kann es schon mal knifflig werden. Mit überlegten Bewegungen und geschicktem Platzieren eurer Bombe könnt ihr auch dies bewältigen. Doch auch falls eure Sonde mal besiegt werden sollte, so ist das noch lange nicht das Ende der Welt. Denn ihr respawnt kurz darauf im selben Gebiet mit der Hälfte eurer Gesundheitspunkte. Daher empfiehlt es sich, nach dem Respawn zuerst einmal ein paar Lebensorbs aufzusammeln, um dann erneut gegen die Gegner anzutreten. Außerdem müsst ihr im Verlauf des Spiels einige kleinere Rätsel lösen, doch nicht alle sind gut gelungen. Oftmals sollt ihr mit eurer Drohne Objekte verschieben, was sehr mühsam und frustrierend sein kann. Ein besonderes Augenmerk jedoch verdienen die Bosskämpfe in *Forma.8*. Denn diese sind alle einzigartig gestaltet und verlangen von euch, dass ihr eure zuvor erhaltenen Verbesserungen geschickt miteinander kombiniert.

Schöne Welt

Forma.8 ist mit seinem sehr speziellen Art-Style ein wahrer Blickfang. Der Kontrast zwischen dem schwarzen Vordergrund und dem knallig bunten Hintergrund ist sehr abwechslungsreich gestaltet. Das Ganze wird noch viel hübscher, sobald ihr in einem großen Gebiet ankommt, in dem die Kamera herauszoomt. Hier könnt ihr die volle Pracht des Spiels genießen. Auch hat das Erkunden unter der Erde, besonders in den Lavagebieten mit den üppigen Farben, sehr viel Spaß gemacht. Dieses passende Ambiente wird durch die überzeugenden Soundtracks noch einmal gänzlich verstärkt. Ganz besonders hat dabei die Geräuschkulisse in den unterschiedlichsten Arealen überzeugt. Sogar die kurzen Töne beim Einsammeln der Lebensorbs verleihen dem Spiel eine noch charmantere Note. Abschließend lässt sich noch sagen, dass *Forma.8* ein schönes und spannendes Adventure-Spiel ist, das euch für sechs bis acht Stunden (je nach Erkundungslust) an die Mattscheibe fesseln wird. Da hat sich das lange Warten auf den Titel doch gelohnt.

Alexander Grillenberger

Genre:	Adventure
Entwickler:	MixedBag
Termin:	23. Februar 2017
Preis:	14,99 Euro
WERTUNG	8

Die Bosskämpfe in *Forma.8* erfordern von euch eine rasche Auffassungsgabe und einen klugen Einsatz eurer zuvor gefundenen Upgrades.

Manche Upgrades sind nicht immer so leicht zu finden. Es kann vorkommen, dass ihr ein Gebiet öfters durchleuchten müsst, um an die Verbesserungen zu gelangen.

Je mehr Upgrades ihr sammelt, desto schlagkräftiger euer Raumschiff. Mit Raketen deckt ihr den unteren Teil des Bildschirms ab.

Das Prinzip ist denkbar simpel: Das Bild läuft von links nach rechts, ihr steuert das Raumschiff und ballert die Feinde ab, die Energiekanister fallen lassen.

GRADIUS

Wii U Ein großer Name zum kleinen Preis – Gradius ist ab sofort als Download erhältlich!

Als erster Side-Scroll-Shooter auf dem guten alten NES macht *Gradius* im Jahre 1986 Furore. Und auch 31 Jahre später kann man sich das Raumschiffabenteuer ohne Probleme zu Gemüte führen – vielleicht, um sich eine gewisse Allgemeinbildung in Sachen Spieleklassiker zuzulegen, oder weil die Lust auf Retro-Games in den Fingern juckt. Zu Beginn ist euer Viper-Raumschiff träge und schwach, aber ihr könnt, ja müsst es sogar verbessern, indem ihr die Energiekanister aufsammelt, die besiegte Gegnergruppen zurücklassen. Bedenken solltet ihr vor dem Kauf jedoch, dass Profis einerseits innerhalb etwa einer halben Stunde den letzten Boss erreichen, Neulinge andererseits angesichts des für heutige Verhältnisse hohen Schwierigkeitsgrades frühzeitig das Handtuch werfen könnten. Präzises Schießen und haarscharfe Ausweichmanöver eignet man sich erst nach und nach an. Dazu die treibende Musik und die unverwüstliche Retro-Optik – fertig ist ein gelungener Klassiker.

Katharina Reuß

Genre:	Shooter
Entwickler:	Konami
Termin:	02. Februar 2017
Preis:	4,99 Euro
WERTUNG	7

PLANTERA

Wii U/3DS Ein kunterbunter Gartenspaß für alle Fans des Clicker-Genres!

Gartenhandschuhe an und losgeklickt! In *Plantera* könnt ihr die Endprodukte eurer Sträucher, Bäume, Felder und Nutztiere durch Tippen auf den Touchscreen aufsammeln und dadurch Münzen verdienen – diese benutzt ihr, um den Garten zu erweitern und eure Erträge zu erhöhen. Um das Gameplay ein wenig entspannter zu gestalten, kommen euch dabei sympathische blaue Gärtner zur Hilfe, die automatisch Güter für euch aufsammeln. Neben neuen Pflanzen und Tieren schaltet ihr auch verschiedenste spezielle Items frei, die euch das Farmerleben weiter erleichtern. So sammelt ihr in der kunterbunten Welt also verschiedene Gartenprodukte, während ihr gleichzeitig eure knuddeligen Farmtiere vor Füchsen und anderen Fieslingen schützt. Der wunderschöne Soundtrack in Kombination mit dem simplen Gameplay machen *Plantera* zum perfekten Spiel für Zwischendurch. Leider bleibt nach dem Freischalten der vielen Items für euren Garten kaum Langzeitmotivation.

Christopher Scholz

Genre:	Simulation
Entwickler:	Ratalaika Games
Termin:	9. Februar 2017
Preis:	4,99 Euro
WERTUNG	7

Selbst nach kurzer Zeit im Spiel ist der Bildschirm überladen mit Spielelementen. Das stört dank des simplen Gameplays jedoch kaum.

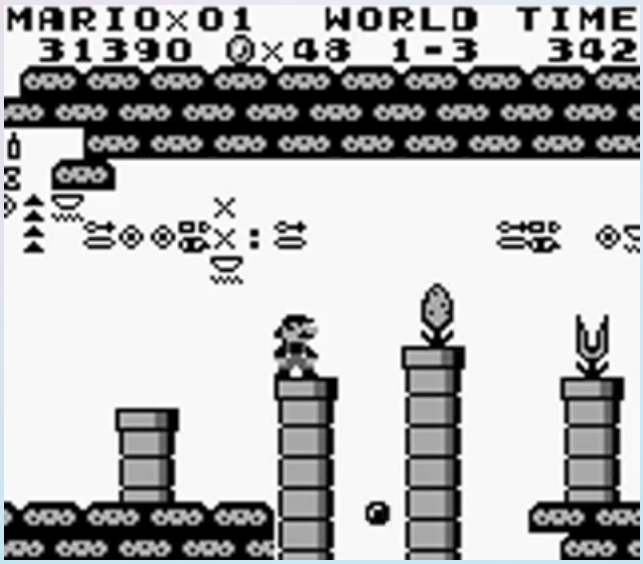
Im Menü könnt ihr verschiedenste Erweiterungen für euren Garten kaufen, die euch das Farmerleben um einiges erleichtern.

SUPER MARIO LAND

In der ersten Welt wirkt noch alles altbekannt. Die Pyramiden kennt man aus *Super Mario Bros. 2*, auch die Pilze sind vertraut. Doch es kommt schnell anders …

Des Klempners frühe Schritte stehen seit jeher im Schatten des großen NES-Bruders. Höchste Zeit also, Marios großartigen Einstand auf dem Game Boy in einem Retro-Feature unter die Lupe zu nehmen.

Mit dem großen Erfolg des *Donkey Kong*-Spielautomaten gelang Nintendo ein wichtiger und prägender Schritt in der Firmenhistorie, denn das japanische Unternehmen fasste endgültig in der noch jungen Videospielindustrie Fuß. Wie heute bekannt ist, entstammen dem kurzweiligen Arcade-Titel nicht nur der gleichnamige Riesenaffe samt Krawatte, sondern auch der schnauzbärtige Klempner Mario – damals noch als Jumpman bekannt. In den folgenden Jahren sollte Mario noch in weiteren Produktionen von Nintendo auftauchen, seinen eigenen Durchbruch hatte er aber erst 1985 mit *Super Mario Bros.* auf dem Nintendo Family Computer, kurz Famicom. Das revolutionäre Spiel setzte nicht nur neue Maßstäbe für das Jum&Run-Genre, sondern war zudem maßgeblich für den Erfolg der Konsole verantwortlich. Auch auf dem NES



Im Inneren der Pyramide muss sich Mario nicht nur mit Pakkun-Blumen, sondern auch mit Steinfallen auseinandersetzen. Zum Glück kann er Superbälle schmeißen.

Abwechslungsreiche Mitte: Im sechsten der insgesamt zwölf Levels steigt Mario in ein U-Boot und bekämpft aggressive Fische, Kraken und Seepferdchen.

in Europa und Amerika war *Super Mario Bros.* ein riesiger Erfolg und war aus den Wohn- und Kinderzimmern nicht mehr wegzudenken. Nintendo hatte sein Maskottchen und Verkaufsargument gefunden.

Ein kleiner Erfolg

Nachdem Nintendo mit dem NES seine Vormachtstellung im Sektor der stationären Konsolen gesichert hatte, wandte sich das Unternehmen dem Markt für mobile Spielgeräte zu. Bereits Anfang der 1980er konnte Big N mit den Game&Watch-Spielen erste Erfahrungen sammeln, allerdings waren diese sehr simplen Titel auf ein fest verbautes Spiel begrenzt – ein Manko, das Nintendo mit dem Game Boy und seinen austauschbaren Modulen geschickt ausglich. Um den Handheld ebenso groß durchstarten lassen zu können wie das NES, wurde sein Schöpfer und geistiger Vater Gunpei Yokoi damit beauftragt, ein dazu passendes *Super Mario*-Spiel zu entwerfen. Eine im Nachhinein merkwürdige Entscheidung, war es doch in erster Linie Shigeru Miyamoto zu verdanken, dass Mario ein so großer Erfolg wurde. Tatsächlich sollte Miyamoto mit *Super Mario Land* – so der Name von Marios erstem mobilen Jump & Run – letztendlich nichts zu tun haben.

Neue Stärken …

Anstelle des bekannten Pilzkönigreichs musste sich Mario für seinen Game-Boy-Einstand nach Sarasaland begeben, um es von der Bedrohung des außerirdischen Weltraummonsters Tatanga zu befreien. Um dem Alien-Widersacher das Handwerk zu legen, muss Mario zunächst insgesamt vier Welten aufsuchen: Birabuto, Muda, Easton und Chai. In Sachen Levelaufteilung orientierten sich die Entwickler also klar am großen Vorbild, kreierten für *Super Mario Land* aber eine vollkommen neue Spielwelt, die sich stark an historischen Orten in unserer Realität orientierte. Birabuto etwa versetzte Mario in eine ägyptisch angehauchte Umbegung, Easton aufgrund seiner Steinköpfe ganz klar auf die pazifischen Osterinseln und Chai ins fernöstliche China. Auch Prinzessin Toadstool (heute besser bekannt als Peach) übernahm in *Super Mario Land* nicht die Rolle der Jungfrau in Nöten, sondern eine neue Regentin namens Daisy. So feierte also Peachs heute immer noch beste Freundin in *Super Mario Land* ihre persönliche Premiere. So viele Freiheiten sich Yokoi und sein 13-köpfiges Team beim Szenario des Spiels gönnten, so sehr beließen sie es bei den Jahre zuvor etablierten Gameplay-Stärken des Klempners. Dies war keine Überraschung, ging es Nintendo doch hauptsächlich darum, ein gelungenes Mario-Spiel für den Game Boy am Start zu haben.

… und neue Widersacher

Wie schon auf dem NES muss sich Mario ans Ende des Levels begeben und auf dem Weg dorthin Gegner bekämpfen und Hindernisse bewältigen. Mit einem Superpilz wächst er zu doppelter Größe heran, dank Feuerblume kann er fortan Superbälle auf feindliche Schergen werfen. Zu Beginn sind das hauptsächlich die den Gumbas sehr ähnlichen Tschibibos oder explosive Nokobon-Schildkröten. Erst später im Spiel tauchen individuelle Gegner wie Tokotoko, Yurarin oder Bunbun auf.

Am Ende jeder Stage erwartet euch keine Fahnenstange, sondern ein Turm mit zwei Ausgängen. Verlasst ihr den Level durch die Tür im Erdgeschoss, startet

Dragonzamasu vs. Marine-Mario: Viele Gegner und Vehikel in *Super Mario Land* gab es seitdem in keinem anderen Spiel mit dem Klempner zu sehen. Sehr schade, wie wir finden!

SUPER MARIO LAND: EINE KLEINE, ABER FEINE SERIE

Mit dem großen Erfolg von *Super Mario Land* war es klar wie Kloßbrühe, dass Nintendo einen Nachfolger produzieren wird. Mittlerweile sind drei Fortsetzungen erschienen, die wir euch hier kurz vorstellen.

Für den zweiten Teil ließ sich Nintendo über drei Jahre Zeit, doch im Jahr 1992 war es dann soweit: *Super Mario Land 2: Six Golden Coins* wurde – erneut exklusiv für den Game Boy – veröffentlicht. Obwohl es inhaltlich keine Überschneidungen gab, ist *Six Golden Coins* eine direkte Fortsetzung des ersten Teils. Die Ereignisse rund um Tatanga wurden nämlich von einem neuen Schurken namens Wario inszeniert, der sich in der Zwischenzeit Marios Schloss einverleibte. Mario musste nun sechs Welten aufsuchen, um dort ebenso viele Münzen zu sammeln, die das Tor zum Schloss öffnen. Neben der extrem verbesserten Grafik überzeugte auch das Design der Spielwelt, in der man sich aussuchen konnte, wo man als nächstes weiterspielt.
Offenbar erkannte Nintendo das Potenzial in Marios böser wie auch charismatischer zweiter Hälfte und spendierte Wario bereits ein Jahr später ein eigenes Spiel: *Wario Land: Super Mario Land 3*. Das Jump & Run setzte stark auf die etablierten Stärken der Mario-Serie, widmete dem Sammeln von Münzen und versteckten Schätzen aber größere Aufmerksamkeit. Nur wenn man am Ende genug Kohle in der Geldbörse hatte, konnte er sich ein eigenes Schloss kaufen.
Ein vierter Teil namens *VB Mario Land* war 1995 für Nintendos Virtual Boy geplant, aufgrund der katastrophal schlechten Verkäufe der VR-Brille aber schnell wieder gecancelt. Stattdessen ließ sich Big N nun sehr viel Zeit und veröffentlichte 2011 *Super Mario 3D Land* auf dem 3DS. Der Titel war allerdings eher eine Hommage als eine Fortsetzung, denn optisch orientierte es sich klar an der Hauptserie von *Mario*.

sofort der nächste Abschnitt. Meistert ihr aber die nach oben führende Sprungeinlage, habt ihr in einem Minispiel die Chance auf Extraleben und Feuerblumen. Beides kann Mario für das Duell mit den Bossgegnern, die am Ende jeder Spielwelt auf ihn warten, gut gebrauchen. Neben Löwenkönig Totomesu müsst ihr auf euren Weg zu Tatanga auch das Riesenseepferdchen Dragonzamasu und Steinkopf Hiyoihoi besiegen. Wer nach seinem ersten Sieg glaubt, *Super Mario Land* durchgespielt zu haben, wird flugs eines Besseren belehrt: Natürlich ist Prinzessin Daisy in einem anderen Schloss untergebracht und Marios Quest geht weiter.

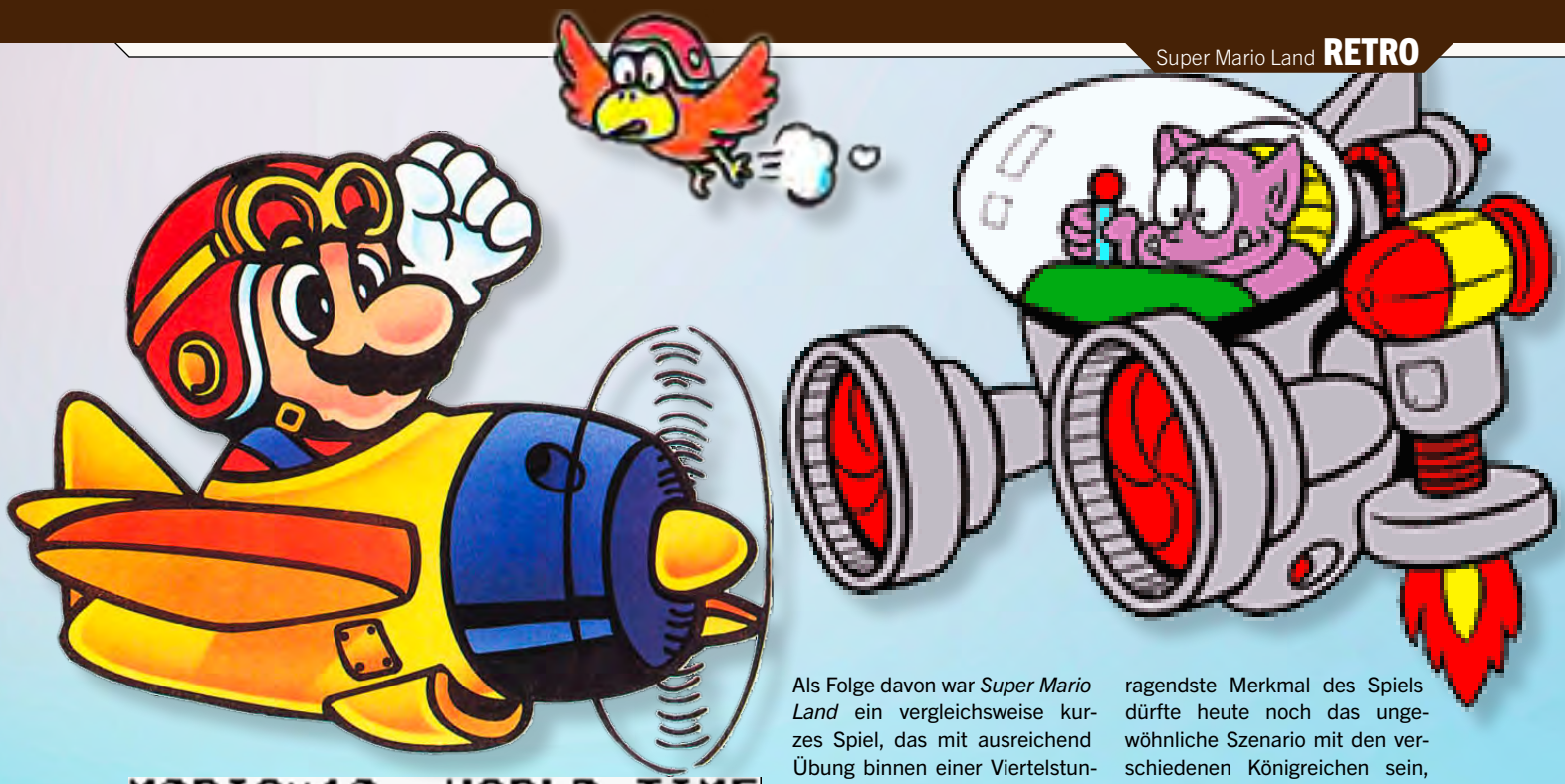
Es wird scharf geschossen

Von den insgesamt zwölf Levels, die Mario bewältigen muss, nehmen zwei eine Sonderrolle ein, denn hier ist der Klempner nicht zu Fuß unterwegs. Um den großen Ozean von Muda zu überqueren, müsst ihr im sechsten Level in einem kleinen U-Boot Platz nehmen. Während ihr dabei mit Torpedos auf Gegner schießt, scrollt das Spiel automatisch nach rechts, wodurch *Super Mario Land* zu einem gewissen Teil ein Sidescroll-Shooter ist. Eine ähnliche Passage erwartet euch auch im letzten Level, dort jedoch in den luftigen Höhen von Tatangas Riesenraumschiff. Abgesehen davon beschränkt sich *Super Mario Land* aber auf reines Jump&Run-Gameplay.

Um das Spielprinzip an die mobilen Gegenheiten anzupassen, sahen sich die Entwickler gezwungen, einige Veränderungen vorzunehmen. Zum Einen lag dies am geringen Speicherplatz der Game-Boy-Module und der technischen Limitierung des Handhelds selbst. Eine simple Umsetzung des NES-Vorgängers war also nicht drin. Zum Anderen galt es zu berücksichtigen, dass der Game Boy noch mit Batterien betrieben wurde und keine Speicherfunktion besaß.

Wenn ihr diesen Schildkröten auf den Kopf springt, solltet ihr schnell das Weite suchen. Nicht einmal zwei Sekunden später sprengen sie sich in die Luft.

Jetzt geht's ans Eingemachte: In der letzten Welt Chai wird eurem Sprungvermögen alles abverlangt. Auch die Gegner sind hier extrem widerstandsfähig.



Super Mario Land **eignet sich sehr gut für ein schnelles Spiel zwischendurch. Nur schade, dass der höhere Schwierigkeitsgrad nicht sofort verfügbar ist.**

Als Folge davon war *Super Mario Land* ein vergleichsweise kurzes Spiel, das mit ausreichend Übung binnen einer Viertelstunde durchgespielt werden kann – gegenwärtig liegt der Rekord bei 12 Minuten und 29 Sekunden. Sehr schade ist, dass der höhere Schwierigkeitsgrad erst verfügbar ist, wenn das normale Hauptspiel einmal erfolgreich beendet wurde.

Mobiler Meilenstein

Trotz seiner kurzen Spielzeit erwies sich *Super Mario Land* schnell als echter Verkaufserfolg und wurde schnell als einer der ersten Must-have-Titel für den noch jungen Game Boy angesehen. Bis heute wurde das Spiel über 18 Millionen Mal verkauft, wozu auch spätere Neuveröffentlichungen gezählt werden, darunter etwa die eShop-Umsetzung für den 3DS. Das herausragendste Merkmal des Spiels dürfte heute noch das ungewöhnliche Szenario mit den verschiedenen Königreichen sein, welches von Nintendo seitdem leider nie wieder hervorgeholt wurde. Selbst direkte Nachfolger (siehe Kasten) zogen lieber ihr eigenes Ding ab, als nochmal nach Sarasaland zurückzukehren. Eine sehr bedauerliche Tatsache, denn in unseren Augen hätte das Szenario auch 28 Jahre später noch jede Menge Potenzial, um in einem neuen *Mario*-Titel ein großes Comeback zu feiern. Mal schauen, ob Nintendo zum großen, kleinen Jubiläum in zwei Jahren schon etwas in Planung hat.

Marco Cabibbo

Wie es sich für einen Endgegner gehört, ist Tatanga der schwerste Boss im Spiel und nimmt euch kräftig unter Feuer.

Schönes Ende: In *Super Mario Land* hatte Prinzessin Daisy ihren großen Auftritt. Seitdem ist sie mit Luigi verbandelt.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Für mich ist *Super Mario Land* immer noch das einzig wahre Mario-Spiel."

Ich kann mich heute nicht mehr ganz daran erinnern, welches mein erstes Videospiel überhaupt gewesen ist, doch *Super Mario Land* war definitiv im persönlichen Startaufgebot dabei. Zu Beginn war ich mit meinen sechs Jahren sogar etwas überfordert, weshalb meine Mutter noch vor mir den ersten Boss besiegte. Als ich es letzten Endes bis zu Tatanga schaffte, saß die ganze Familie mit staunenden Gesichtern hinter mir und erfreute sich anschließend am großartigen Abspann. Da ich erst kurz darauf in den Genuss von *Super Mario Bros.* für das NES kam, ist des Klempners Einstand auf dem Game Boy für mich DAS Mario-Spiel überhaupt. Natürlich weiß ich, dass es inhaltlich nicht mit anderen Spielen von Nintendos großer Jump&Run-Serie mithalten kann. Aber jedes Mal, wenn ich Mario und Daisy am Ende des Spiels mit ihrer Rakete nach Hause fliegen sehe, wird mir klar, dass ich *Super Mario Land* noch genauso sehr liebe wie vor fast 27 Jahren. Und das werde ich wohl auch in den nächsten 27 Jahren.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Was hat die Redaktion bewegt? Und wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder ans Tageslicht.

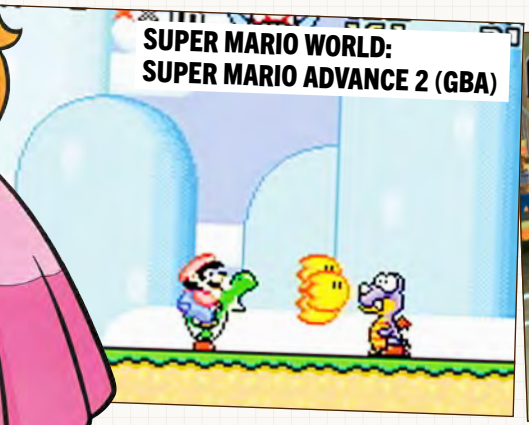
DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

AUSGABE 04/2002

Vier Monate nach Einführung des Euro als neue Währung in Deutschland tat sich auch bei der N-ZONE einiges: Eine Neugestaltung des Magazins stand an, welche zwar erst ab Ausgabe 05/2002 Anwendung fand, aber schon im April-Heft vorgestellt wurde. Aufmacher der letzten Ausgabe im alten Design war seinerzeit ein großes Interview mit Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto und dem damaligen Nintendo-Japan-Chef Satoru Iwata höchstpersönlich! Solche Gelegenheiten gibt es heutzutage leider kaum mehr, damals noch öfter. Dabei plauderten beide ziemlich gelassen über anstehende Gamecube-Hits wie *Super Mario Sunshine*, *Metroid Prime* oder *Starfox Adventures*. Apropos Hits: Im Testbereich konnte sich von den insgesamt fünf getesteten Gamecube-Titeln leider keiner die begehrte N-ZONE-Hit-Auszeichnung ergattern. Mit ordentlichen Wertungen glänzten im Import-Test aber immerhin *NBA Street* (82%) und *Animal Leader* (83%). Letzteres erschien übrigens niemals in unseren Breitengeraden. Deutlich besser sah es bei den Game-Boy-Advance-Tests aus: Mit 16 Spielen platzte die N-ZONE in diesem Bereich fast aus allen Nähten, darunter befanden sich Hits wie das SNES-Remake *Super Mario World: Super Mario Advance 2* (92%), *Tony Hawk's Pro Skater 3* (90%) und *Fila Decathlon* (85%). Rosige Zeiten also für Nintendo-Fans!

SMASHING DRIVE (GC)


SUPER MARIO WORLD: SUPER MARIO ADVANCE 2 (GBA)

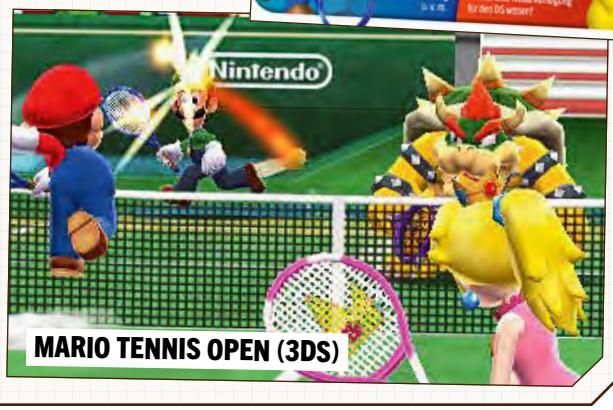
NBA STREET (GC)

AUSGABE 04/2007

2007 war ein besonderes Jahr für die N-ZONE: Das zehnjährige Jubiläum stand ins Haus, weshalb die Ausgabe 04/2007 neben der normalen Variante zusätzlich in einer Premium-Version erschien. Heuer feiern wir sogar schon 20 Jahre N-ZONE-Geschichte! Doch zurück zu 2007: Gleich zu zwei Spielen hatte die Redaktion eine exklusive Vorschau parat, nämlich *Mario Party 8* und *MySims* (beide Wii). In der Test-Rubrik boten insgesamt 17 Titel etwas für jeden Geschmack. Herausragend waren dabei *Tiger Woods PGA Tour* (Einzelspieler: 86%) und *Sonic und die geheimen Ringe* (Mehrspieler: 74%, Einzelspieler: 86%) für die Wii. Auf dem DS glänzte die *Pokémon*-Alternative *Spectrobes* (Mehrspieler: 82%, Einzelspieler: 80%) nebst einem Spin-off mit den Taschenmonstern selbst: *Pokémon Ranger* für den DS, das eine Einzelspieler-Wertung von sehr ordentlichen 84% einheimsen konnte. Sogar für den damals schon etwas in die Jahre gekommenen Game Boy Advance schafften es immerhin noch zwei Tests in die N-ZONE, *Final Fantasy V Advance* ergatterte sich mit einer Einzelspieler-Wertung von 85% dabei gerade noch so die Hit-Auszeichnung. Abgerundet wurde das Heft durch eine Reportage zu Easthereggs in Nintendo-Spielen und Tests zu Virtual-Console-Titeln wie *Mario Kart 64* oder *Super Street Fighter II: World Warrior*.

AUSGABE 04/2012

Auch 2012 standen die Zeichen bei der N-ZONE auf Umschwung: Die Ergebnisse einer großen Umfrage, die in der Folgezeit im Heft umgesetzt wurden, präsentierten sich auf zwei Seiten. Davon abgesehen war die April-Ausgabe vor allem von 3DS-Neuheiten dominiert. Mit *Mario Tennis Open*, *Animal Crossing: New Leaf* und *Fire Emblem 3D* (später als *Fire Emblem: Awakening* erschienen) standen gleich drei 3DS-Titel in den Vorschau-Startlöchern, die alle eine Wertungstendenz von 8/10 ergatterten. Das titelgebende *Kid Icarus: Uprising* für den 3DS konnte im Test solide 83% in der Einzelspieler- und 81% in der Mehrspieler-Wertung einfahren. Zur Rückkehr der Serie auf die Konsolenbildschirme durften sich die Leser neben dem XXL-Test außerdem über eine Retro-Reportage zum Thema freuen. Noch besser als *Kid Icarus: Uprising* schnitt nur *Metal Gear Solid: Snake Eater 3D* mit stolzen 87% ab. Unter den Wii-Spielen befanden sich damals leider keine besonders tollen Titel, nur *PokéPark 2: Die Dimension der Wünsche* überzeugte mit 75% in der Einzelspieler-Wertung recht ordentlich. Dazu gesellten sich aber auch Totalausfälle wie *Newton vs. The Horde* für den Wii-eShop, das nur magere 3 von 10 Punkten erhielt.

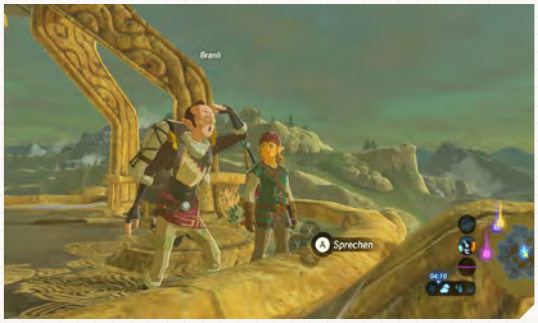


THE LEGEND OF ZELDA BREATH OF THE WILD GRUNDLAGENTIPPS

Damit ihr beim Start in das grandiose Open-World-Abenteuer den Überblick behaltet, fassen wir die wichtigsten Einsteiger-Infos zusammen.

Von Christian Alo

NEHMT EUCH ZEIT FÜR EINEN PLAUSCH



Häufig werden euch NPCs begegnen, mit denen ihr ein Gespräch führen und denen ihr mitunter sogar aus brenzligen Situationen helfen könnt. Diese Gelegenheit solltet ihr beim Schopfe packen, denn Gesprächspartner geben dankbare Ratschläge, bescheren neue Nebenaufgaben, überreichen Geschenke und handeln sogar mit euch. Wusstet ihr beispielsweise, dass Händler besonders seltene und wertvolle Gegenstände nur dann verkaufen, wenn es regnet? Zudem weisen sie euch des Öfteren auf versteckte Orte oder Objekte in der Gegend hin. Die hilfreichsten NPCs trefft ihr übrigens in Dörfern wie Kakariko oder Hateno oder an den zahlreichen Pferdeställen, welche ihr an den Straßen Hyrules findet.

SAGT NICHT NEIN ZUM SCHREIN

Sidequests bieten nicht nur Abwechslung im Helden-Alltag, sondern bescheren euch nach erfolgreichem Abschluss auch Fähigkeiten, Ausrüstungen und Materialien, die euch für euer Abenteuer gut wappnen. Besonderes Augenmerk solltet ihr allerdings auf Schreine legen, denn für das Absolvieren dieser Mini-Dungeons erhaltet ihr jeweils ein sogenanntes Zeichen der Bewährung. Habt ihr vier dieser Zeichen zusammengetragen, könnt ihr sie wahlweise für einen dauerhaften Lebens- oder Ausdauer-Boost an einer der zahlreichen Statuen der Göttin Hylia eintauschen. Knapp 120 dieser Rätselschreine warten auf euch, sind über die komplette Landkarte verstreut – und teilweise richtig gut versteckt.

WENN'S SCHNELL GEHEN SOLL

In Links neuestem Abenteuer ist von Beginn an alles erkundbar, was einem ins Auge fällt. Aber wenn einmal die Zeit zum Sightseeing fehlt, gibt es die Möglichkeit, mit einem Pferd deutlich schneller zu reisen. Doch das ist schwerer als gedacht: Bevor ihr die Vierbeiner euer Eigen nennen dürft, müsst ihr sie zunächst fangen, zähmen und bei einem der über die Welt verteilten Ställe registrieren. Übrigens: Ganz fix geht es auch mit der Schnellreisefunktion eures Shiekah-Steins, die euch auf Kommando an einmal aktivierte Orte wie Schreine und Aussichtstürme teleportiert.

SAMMELN, SAMMELN, SAMMELN

Steckt alles ein, was bei drei nicht auf den Bäumen ist. Eurer Sammellust sind keine Grenzen gesetzt, denn außer Waffen, Schilden und Bögen lässt sich alles in riesiger Anzahl in eurem Inventar horten. Gemüse, Früchte und Fleisch braucht ihr beispielsweise für leckere Gerichte, während die Überreste eurer Gegner nützliche Zutaten für Medizin darstellen. Auch gut versteckte Schatztruhen lassen sich immer mal wieder finden und halten nette Wertgegenstände und Rubine für euch bereit, die man als Held natürlich gut gebrauchen kann. Also haltet auf eurem Weg stets Augen und Tasche offen!

KLEIDER MACHEN HELDEN

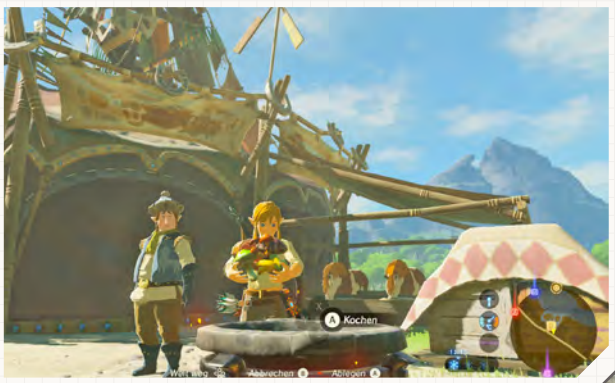
Links Kleiderauswahl fällt zu Beginn des Spiels noch ziemlich dürftig aus. Das solltet ihr schnellstmöglich ändern, denn in *Breath of the Wild* sind Kleidungsstücke nicht nur hübsches Accessoire, sondern verleihen euch auch hilfreiche Fähigkeiten. In Dörfern werdet ihr viele Händler antreffen, die euch alle möglichen Klamotten verkaufen. Auch in Schatztruhen finden sich hin und wieder nützliche Ausstattungsgegenstände. Übrigens: Die durch Kleidungen erhaltenen Wertsteigerungen können an den an gut versteckten Orten befindlichen Quellen der großen Feen zusätzlich verstärkt werden, sodass ihr zum Beispiel mehr Schaden austeilen, schneller schwimmen oder rascher klettern könnt. Als Held von Welt will man zudem natürlich schick aussehen!

ALLES NACH PLAN

Die offene Welt ist für ausschweifende Entdeckungstouren prädestiniert, doch ohne Vorbereitung werdet ihr in vielen Regionen schnell an eure Grenzen stoßen. Oft fehlen Link einfach die nötigen Fähigkeiten und Ausrüstungen. Daher ist es empfehlenswert, gerade zu Beginn der Hauptstory zu folgen. Tatsächlich schlagt ihr dadurch zwei Fliegen mit einer Klappe. Zum einen werdet ihr zu neuen Gebieten gelotst, die eurem aktuellen Können angemessen sind, zum anderen eignet ihr euch durch das Absolvieren der vier primären Dungeons neue Fähigkeiten an, die beim Erkunden der Welt von ungemeinem Wert sind. Und das wiederum erleichtert euch die Suche nach weiteren versteckten Goodies. Also: Ab und an auch einfach mal die Welt retten!

GERICHTE KOCHEN UND MEDIZIN HERSTELLEN

In *Breath of the Wild* könnt ihr gemeinsam mit Link eurer kulinarischen Ader freien Lauf lassen. Hin und wieder findet man zwar ein paar Kochrezepte, doch meist müsst ihr einfach herumprobieren. Alles, was ihr zum Kochen benötigt, sind Zutaten und eine Feuerstelle. Letztere findet ihr etwa bei Bokblin-Lagern und in Dörfern, aber auch an zahlreichen anderen Orten. Eure selbstgekochten Mahlzeiten stellen je nach verwendeten Zutaten (maximal fünf an der Zahl) unterschiedlich viel Gesundheit wieder her und können mit der richtigen Mischung auch für eine bestimmte Zeit vor Umwelteinwirkungen schützen oder eure Lebensenergie und Ausdauer sogar temporär über den Maximalwert heben. Medizin wird auf dieselbe Weise hergestellt und hat ähnliche Effekte, wirkt jedoch deutlich potenter. Dafür müsst ihr aber bereit sein, Zutaten wie Fledermausaugen oder Moblin-Fußnägel zu verarbeiten. Würg!



LAUFT, WAS DAS ZEUG HÄLT

Die Landkarte in *Breath of the Wild* ist zum Start des Spiels noch unvollständig. Weder Schreine, Ställe noch irgendwelche anderen Orte sind zu Beginn dort eingezeichnet. Um das zu ändern, müsst ihr die Beine in die Hand nehmen und unentdeckte Gebiete auskundschaften. Anders als in *Assassin's Creed* und Co. können Objekte wie Schreine oder Türme nämlich nur als Icon auf der Map freigeschaltet werden, wenn ihr die Lokalitäten selbst besucht. Besonders hilfreich bei eurer Entdeckungsreise sind die Türme, von denen es jeweils einen pro Region gibt. Seht ihr einen der riesigen Aussichtstürme in eurer Nähe, gilt es, diesen schnurstracks zu erklimmen. Denn erst einmal oben angekommen, könnt ihr dort die Landkarte eures Shiekah-Steins aktualisieren. Außerdem bietet euch diese Position einen perfekten Ausblick über das Areal, um etwa umliegende Schreine zu erspähen.

KROGS FANGEN

Die unscheinbaren Waldgeister sind zwar überall anzutreffen, für das ungeübte Auge aber trotzdem sehr schwer zu erkennen. Um sie zu entdecken, müsst ihr etwa besonders hohe Orte erklimmen, kleine Objekträtsel lösen oder auch einfach mal einen verdächtig platzierten Stein anheben. Haltet also die Augen offen; manchmal ist es auch eure Aufgabe, Stein-Formationen zu komplettieren oder blockige Metall-Formationen mittels des Magnet-Moduls zu vervollständigen. Für all diese Aktivitäten gibt es im Austausch jeweils einen Krog-Samen. Sobald ihr dem überlebensgroßen Krog Maronus über den Weg gelaufen seid, könnt ihr bei ihm diese Samen gegen Erweiterungen eures Inventars für Waffen, Schilde und Bögen tauschen. Da der Platz dort zu Beginn sehr begrenzt ist, lohnt sich fleißiges Samen-Sammeln also auf jeden Fall!

FIRE EMBLEM HEROES GRUNDLAGENTIPPS

Mit folgenden Kniffen könnt ihr euch wertvolle Zeit sparen und eure Chancen im Kampf erhöhen.

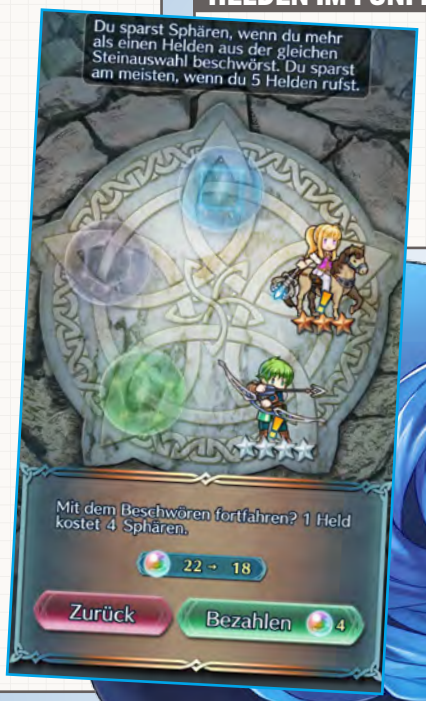
Von Viktor Eippert

ANFANGSHELDEN NEU WÜRFELN

Wenn ihr ganz frisch mit *Fire Emblem Heroes* beginnt und gleich vom Fleck weg mit starken Helden anfangen möchtet, gibt es einen praktischen Trick. Zunächst spielt ihr das Tutorial sowie die ersten drei Story-Missionen durch und holt euch bei der Eule im Schloss noch den Log-in-Bonus ab. Dadurch habt ihr 20 Sphären, mit denen ihr in einem Schwung fünf Helden beschwören könnt. Sollten euch diese Heroen nicht taugen, deinstalliert ihr einfach kurzerhand die App über den App-Store oder die Einstellungen eures Smartphones, um den Prozess dann von vorne zu beginnen und somit eine neue Chance auf gute oder seltene Helden in der Beschwörung zu erhalten. Wir empfehlen euch, es so lange neu zu versuchen, bis ihr zumindest einen 5-Sterne- und zwei 4-Sterne-Helden erhaltet, die im Idealfall drei verschiedene Waffenkategorien innehaben. Beachtet dabei aber, dass jedes Mal mehrere hundert Megabyte Daten heruntergeladen werden müssen. Ihr solltet das also nur machen, wenn ihr nicht gerade euer Datenvolumen anzapft. Damit das aber überhaupt funktioniert, dürft ihr das Spiel nicht mit eurem My-Nintendo-Account verknüpfen, sonst wird euer Fortschritt gespeichert! Hebt euch die Verknüpfung also so lange auf, bis ihr mit euren ersten fünf Helden zufrieden seid. Ein Bonus-Tipp: Im Tutorial und den ersten drei Missionen könnt ihr stets die Dialoge überspringen und links unten in den Optionen den Auto-Kampf aktivieren, um wertvolle Zeit zu sparen.

HELDEN IM FÜNFERPACK BESCHWÖREN

Sphären sind eure wertvollste Währung in *Fire Emblem Heroes*. Entsprechend solltet ihr beim Beschwören von Helden stets fünf auf einen Streich ins Team holen, da ihr auf diese Weise fünf der kostbaren Orbs sparen könnt und bereits für eure nächste Beschwörungsrunde parat habt. Um einen Fünfer-Satz Kämpfer berappen zu können, braucht ihr genau 20 Sphären.

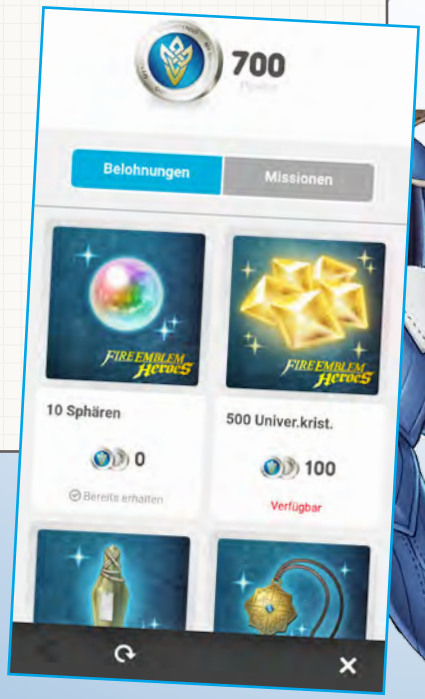


SCHLOSS ZEITIG AUSBAUEN

Wenn ihr euch in eurem Schloss aufhaltet, könnt ihr mit einem Druck auf das Symbol rechts oben im Eck einen Ausbau eures Stützpunktes veranlassen. Das Ganze geht fünf Mal und kostet zunehmend Sphären, erhöht im Gegenzug aber die von euren Helden im Kampf gesammelten Erfahrungspunkte. Da ihr viel Zeit für das Aufstufen eurer Recken aufwenden werdet, solltet ihr euch möglichst bald die höchste Schlossstufe zulegen. Ein guter Zeitpunkt für diese Investition ist für gewöhnlich nach zwei bis drei Beschwörungsritualen. Dann habt ihr bereits genug Helden, die vom Erfahrungsschub auch profitieren.

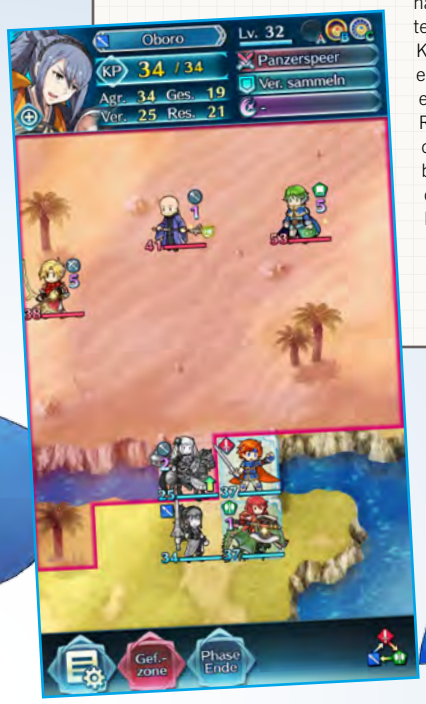
MY-NINTENDO-BELOHNUNGEN EINHEIMSEN

Wenn ihr das Spiel mit eurem My-Nintendo-Account verbunden habt, erhaltet ihr für das erfolgreiche abschließen der neun Story-Kapitel jeweils 100 Platinpunkte. Diese könnt ihr sodann für praktische Belohnungen eintauschen – unter anderem Energietränke, Duellsterne oder gar einen einmaligen Pack mit Sphären. Den My-Nintendo-Service erreicht ihr übrigens auch direkt im Spiel über ein Platinmünzensymbol oben rechts im Eck, wenn ihr im Questbildschirm seid.



DIE KI GEZIELT ANLOCKEN

In vielen Schlachten abseits der Arena bewegt die KI ihre Einheiten nur auf eure Kämpfer zu, wenn eine eurer Figuren in Reichweite eines Gegners ist. Und das könnt ihr euch zunutze machen! Aktiviert zu Beginn jeder Schlacht die Gefahren-Zonen-Anzeigen, um zu sehen, wann ihr in die Reichweite der gegnerischen Truppen lauft. Stellt euch dann zunächst außerhalb dieses Gebiets mit euren Truppen nach euren Wünschen auf, sodass ihr für euren nächsten Zug möglichst gut vorbereitet sein. Schickt nun einen einzelnen Kämpfer gerade so in die Reichweite eines Gegners, der einen Waffendreiecks-Nachteil hat und beendet die Runde manuell. Dadurch stürmen die Gegner auf eure Position zu, wobei der einzige Gegner, der euch in dieser Runde erreicht, bereits im Nachteil ist. Im Idealfall nutzt ihr außerdem noch das Gelände, um die gegnerischen Truppen so in einen Engpass zu locken oder sie in zwei Gruppen aufzuspalten.

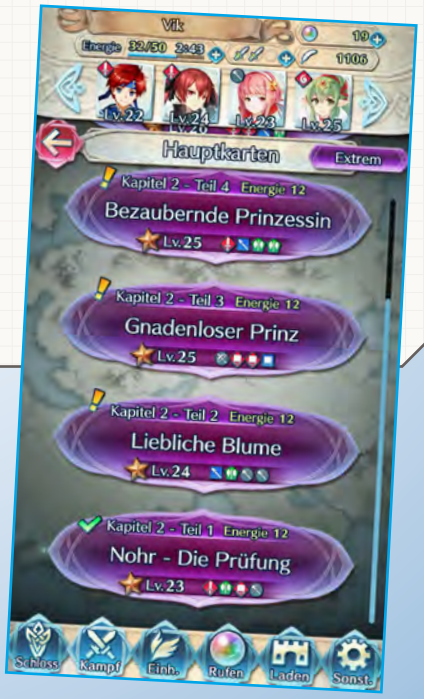


BESSERE CHANCEN IN DER ARENA

Ihr habt Probleme, in der Arena Erfolge zu erzielen? Da können wir euch helfen! Zunächst ein paar Grundlagen: In der Arena werdet ihr grundsätzlich mit Teams anderer Spieler gepaart, die eine möglichst gleiche Ausgangslage haben. Eure Widersacher gehören daher für gewöhnlich zur gleichen Rangklasse wie ihr und das gegnerische Team besteht normalerweise aus einer vergleichbaren Sterne-Zusammensetzung (also z.B. zwei 5-Sterne Helden und zwei 4-Sterne-Helden) und weist in etwa den gleichen Erfahrungsleveldurchschnitt auf wie eure Truppe. Wenn ihr also ständig gegen seltene und daher sehr mächtige Figuren wie Hector, Marth, Lucina, Chrom und so weiter scheitert, könnt ihr eure Chancen erhöhen, indem ihr mit einem Team antretet, das noch nicht so hohe Erfahrungsstufen erreicht hat. Auf niedrigeren Levels wiegt taktische Finesse nämlich schwerer als die reinen Attribute der Helden. Außerdem solltet ihr grundsätzlich in Hinblick auf die Farben ein möglichst ausgewogenes Team an den Start bringen. Ein noch so mächtiger Held bringt rein gar nichts, wenn sein Schwachpunkt ausgenutzt wird. Folglich müsst ihr für jede Situation gewappnet sein. Für gute Highscores ist das Nutzen des „Bonushelden dieser Saison"-Boosts zudem unverzichtbar. Wenn ihr einen der zehn hier gezeigten Kämpfer im Team habt, erhaltet ihr einen signifikanten Punkteschub für gewonnene Kämpfe. Der Punktebonus gilt nur ein Mal, mehrere der passenden Helden müsst ihr daher nicht mitnehmen. Habt ihr keinen der entsprechenden Kämpfer mit ordentlichem Level im Arsenal, verzichtet ihr besser auf die Extrapunkte zugunsten eines runden Teams.

QUESTS ERLEDIGEN, SPHÄREN VERDIENEN

Die meisten Sphären könnt ihr euch durch das Erledigen der Story-Missionen und Nebenquests verdienen. Jeder Level gewährt euch beim ersten Abschließen genau eine Sphäre – und zwar auf jedem der drei Schwierigkeitsgrade! Die Schwierigkeitsstufe könnt ihr mit einem Druck auf das Symbol rechts unter eurer Teamauswahl ändern. Außerdem solltet ihr immer wieder einen Blick in eure Questlisten werfen, da ihr durch das Erledigen der Aufgaben weitere Sphären und andere nützliche Items bekommt. Auch hier gibt es verschiedene Schwierigkeitsgrade, wobei ihr Quests der höheren Stufe erst freischaltet, sobald ihr sämtliche Quests einer Aufgabenliste komplett abgehakt habt.



ANIMATIONEN ABSCHALTEN

Wenn ihr beim Spielen Zeit sparen möchtet, könnt ihr im Optionsmenü unter Einstellungen sämtliche Kampfanimationen ausschalten. Diese sehen zwar echt schick aus, werden mit der Zeit aber etwas eintönig und kosten euch vor allem regelmäßig einige Sekunden. Und das summiert sich fix auf.

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

von Johannes Gehrling

ENDLICH: DIE SWITCH IST DA!

Wow, schon in meinem zweiten Monat als Volontär geht es hier drunter und drüber! Nach langem Warten haben wir endlich die Switch bekommen und die Redaktion steht Kopf!

Es gibt für einen Videospiele-Redakteur wohl kaum aufregendere Zeiten als wenn ein Branchen-Gigant wie Nintendo eine komplett neue Konsole rausbringt. Gerade Big N hat in den letzten Jahren ja eher durchwachsene Zeiten durchgemacht, der missglückten Wii U sei Dank. Blickten viele Fans, einschließlich mir, nach dem Veröffentlichungsvideo im Oktober noch mit eher gemischten Gefühlen auf die kommende Hybrid-Konsole, wich dieses ungute Gefühl mit der Zeit aber immer mehr der Vofreude auf Nintendos neuesten Streich. Der Grund dafür liegt wohl zu einem großen Teil im wirklich gut durchdachten Marketing. Bis zuletzt gab das japanische Unternehmen Infos zur Konsole und Services nur nach und nach in kleinen Häppchen frei. Viele Gerüchte, Mutmaßungen und Leaks machten deshalb immer wieder die Runde. Das sorgte dafür, dass die Konsole im Gespräch blieb und uns fast täglich auf den einschlägigen News-Seiten, Blogs und Magazinen entgegen strahlte.

Was bringt die Zukunft für die Switch?
Doch diese Zeit ist nun zu Ende, denn logisch, mitterweile ist die Switch ja offiziell erschienen. Nun steht das Marketing vor einer ganz neuen Herausforderung: Kann der Hype, zumindest mit Abstrichen, aufrecht erhalten werden? Zudem muss Nintendo zeigen, dass es sich lohnt, die neue Konsole zu kaufen. Das heißt: Große Spieleankündigungen müssen her! Abgesehen davon spricht aber nichts gegen den Kauf der Switch, denn endlich liefert Nintendo eine erwachsene Konsole, die sehr hochwertig daherkommt und das Spielzeug-Image von 3DS und Wii U vergessen macht. Wie sieht es bei euch aus? Habt ihr schon zugeschlagen? Das neue *Zelda* schon durch? Oder wartet ihr lieber noch eine Weile? **Euer Johannes**

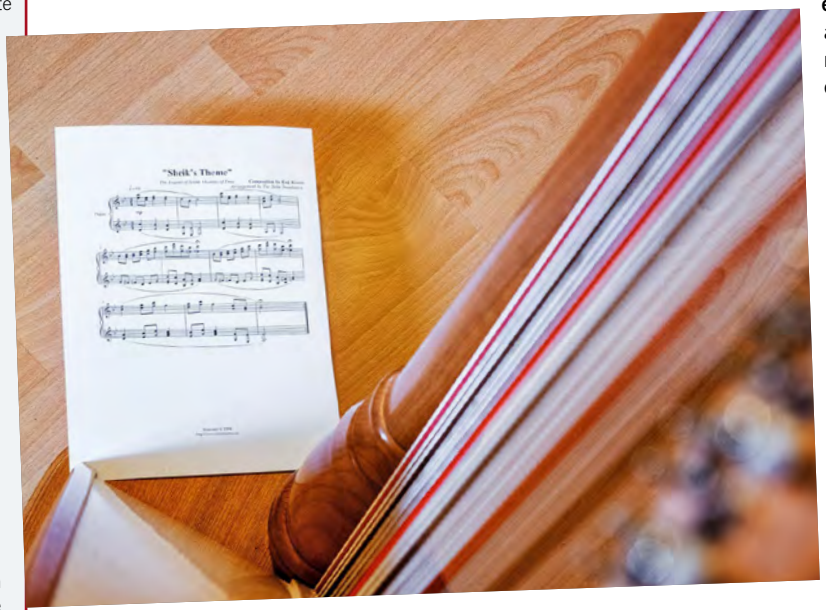
LESERPOST

KINDHEITSERINNERUNGEN

Leserin Sandra teilt ihr liebstes Hobby seit jeher mit ihrer Mutter

Liebes N-ZONE-Team,
ich lese euer Heft schon seit sehr vielen Jahren und bin auch stolze Abonnentin, die sich jedoch nur selten zu Wort meldet. Über die Jahre habt ihr nicht an Qualität verloren und ich hoffe, dass mich euer Magazin auch weiterhin begleiten wird. Eure neue Rubrik „Hach ja, damals…“ und ein toller Augenblick vor ein paar Wochen haben mich nun veranlasst, euch zu schreiben. Es gibt einen ganz besonderen Menschen, durch den ich zum Hobby Videospiele gekommen bin und bei dem ich mich auf diesem Wege einfach mal bedanken möchte: meine Mama. An einem Samstagabend saßen wir zusammen und sie hat die ersten Töne auf ihrer neuen Hafte gespielt. Als Videospiel-Fan der ersten Stunde konnte ich mir es natürlich nicht nehmen lassen, ihr ein paar Noten aus diesem Bereich herauszusuchen, mit der Hoffnung, dass diese auch auf einer Harfe spielbar sind… Der Augenblick, als meine Mama „Shiek's Theme“ auf der Harfe anstimmte, erfüllte mich mit all den Erinnerungen an meine Kindheit mit *Zelda*. Als wir gemeinsam das N64 angeschlossen haben und das erste Mal *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* einlegten. Zu jung, um die damals schwierige Welt von *Zelda* zu meistern, blickte ich immer begeistert auf den Fernseher, wenn meine Mama den Controller in die Hände nahm, um mit mir ein weiteres tolles Kapitel in der *Zelda*-Welt zu meistern. Wir saßen Stunde um Stunde gemeinsam da und erlebten zusammen jeden einzelnen Augenblick von Links wundervoller Reise. Ich erinnerte mich sofort an den Augenblick, als ich Shiek das erste Mal sah…
Nun sitzen wir gemeinsam da und ein neues Hobby, nämlich das Harfe-Spielen, bekommt für mich eine wundervolle Bedeutung. Es wird mich immer zurück in meine Kindheit versetzen, in der ich all diese tollen Geschichten rund um Zelda, Mario, Yoshi, *Final Fantasy* und Co. erleben durfte. Ich hätte unzählige tolle Augenblicke und Geschichten verpasst, wenn es nicht diesen einen tollen Menschen geben würde, der mir in so frühen Jahren ohne Vorurteile dieses tolle Hobby näher brachte. Danke Mama, mögen wir uns noch viele Jahre an den tollen Welten in Videospiele erfreuen. Links Reise geht weiter, gemeinsam, bald auf der Switch. Auch wenn ich natürlich mittlerweile selbst den Controller schwinge. Liebe Grüße, eure **Sandra**

Johannes: Hallo Sandra und vielen Dank für deine schönen Erinnerungen, die du auf diesem Weg mit uns teilst! Sicher haben viele von uns in der Redaktion und von euch Lesern ähnliche Erfahrungen in ihrer Kindheit gemacht. Videospiele sind eben doch mehr als ein bloßes Hobby, sondern auch eine Leidenschaft, die man gerne teilt. Manche Eltern schauen ihren Sprösslingen am Wochenende gerne beim Sport oder einem Auftritt in der Schule zu, andere verbringen gemeinsam wunderbare Stunden in den bezaubernden Welten der Nintendo-Spiele. Auf dass auch in Zukunft Menschen durch Spiele zusammenfinden und schöne Stunden miteinander verbringen!

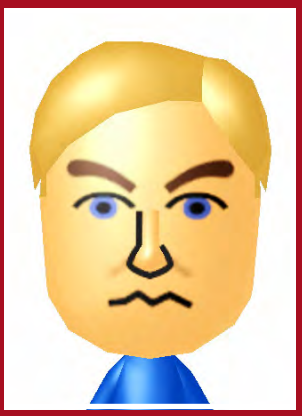


Zelda-Melodien sind geradezu prädestiniert für die Harfe. Das weiß auch Sandras Mama!

DER PROMII-WETTBEWERB

Beim Promii-Wettbewerb wünschen wir uns ein Bild der Mii-Version eines von uns vorgegebenen Promis. Die unserer Meinung nach beste Version des US-Präsidenten Donald Trump aus der letzten Ausgabe kommt von Leserin S. Sonntag!

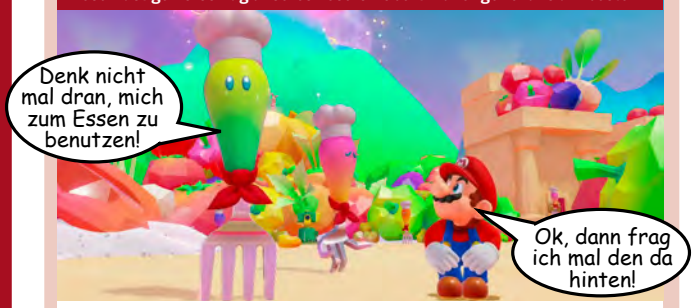
Und auch dieses Mal wünschen wir uns von euch wieder die Mii-Version eines bekannten Politikers: Martin Schulz. Der SPD-Kanzlerkandidat ist zurzeit allgegenwärtig in Funk und Fernsehen zu sehen. Die unserer Meinung nach beste Einsendung wird wie üblich im nächsten Heft an dieser Stelle abgedruckt. Viel Spaß!



Einsendeschluss ist der 26. März 2017. Schickt uns ein Bild eures Miis in guter Qualität oder den QR-Code an johannes.gehrling@computec.de. Werdet kreativ – wichtiger als eine exakte Kopie des Promis ist eine interessante Gestaltung. Viel Spaß beim Basteln!

Sag mal! DER N-ZONE-SPRECHBLASEN-WETTBEWERB

Dieser lustige Vorschlag unseres Lesers Robert Müller gefiel uns am besten!



Und jetzt seid ihr dran: Was haben Link und der Zora-Prinz aus *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* denn Wichtiges zu besprechen? Schickt uns euren Text bis zum **26. März 2017** an **johannes.gehrling@computec.de**! Der unserer Meinung nach lustigste Vorschlag landet wie üblich im nächsten Heft!

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 03/2017 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle!

• Der Bockmist des Monats geht, weil wir von mehreren Lesern darauf hingewiesen wurden, an Johannes. In Warios Sinnlos-Wissen auf Seite 8 bezeichnet er nämlich fälschlicherweise die Protagonistin aus *Tokyo Mirage Sessions #FE* als Tsubsasa Oribe. Korrekt wäre natürlich Tsubasa Oribe gewesen. Schande über dich, Johannes!

• Der Fehlerteufel hat sich außerdem beim N-ZONE-Cover-Raten auf Seite 88 eingeschlichen. Der Gewinner des Rätsels, der uns auch ein Foto des gesuchten Spiels inklusive einer Bügelperlen-Version zukommen ließ, wird dort als Eric Aumeyer betitelt. Korrekterweise schreibt man seinen Nachnamen aber Aumayer. Bitte entschuldige unseren Fehler, das Überraschungspaket lässt dich darüber hoffentlich hinwegblicken.

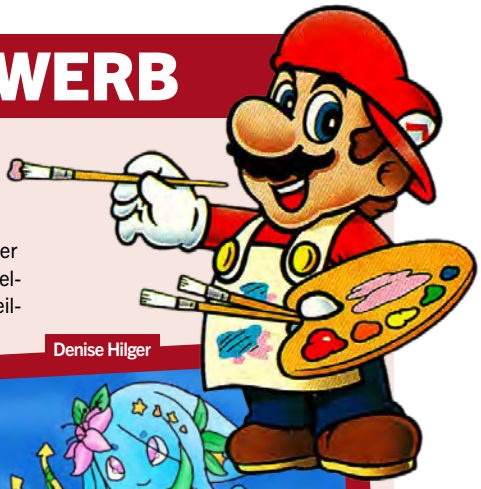
• Nächster Tatort: Die N-ZONE-Zeitreise, Seite 86. Bei Ausgabe 03/2012 wollten wir einen Screenshot aus *Paper Mario: Sticker Star* zeigen, dummerweise ist dort aber ein Ausschnitt aus *Super Paper Mario* gelandet. Danke an Pascal für den Hinweis!

• Auch unser Lukas war in der letzten Ausgabe nicht ohne jegliche Fehler. In seiner Vorschau zu *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Seite 27) behauptet er, dass die Limited Edition eine Tragetasche für die Nintendo Switch enthält. Das stimmt zwar, allerdings liegt das Goodie nur der amerikanische Version bei, der europäischen bzw. deutschen Variante hingegen nicht. Danke Eric (Aumayer!) für deine Aufmerksamkeit beim Lesen!

• Ein kleiner Ausrutscher ist Volo Johannes auf Seite 29 passiert: In der Vorschau zu *Mario Kart 8 Deluxe* behauptet er, die Feder hätte ihren ersten Auftritt in *Mario Kart 64* gehabt, das Item Buu Huu in *Super Mario Kart*. Natürlich war es genau umgekehrt! Das war ihm allerdings klar, er hat den Satz lediglich falsch herum formuliert. Wirklich!

Habt ihr einen Fehler in einer N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an johannes.gehrling@computec.de!

KATHAS KOMIC-WETTBEWERB



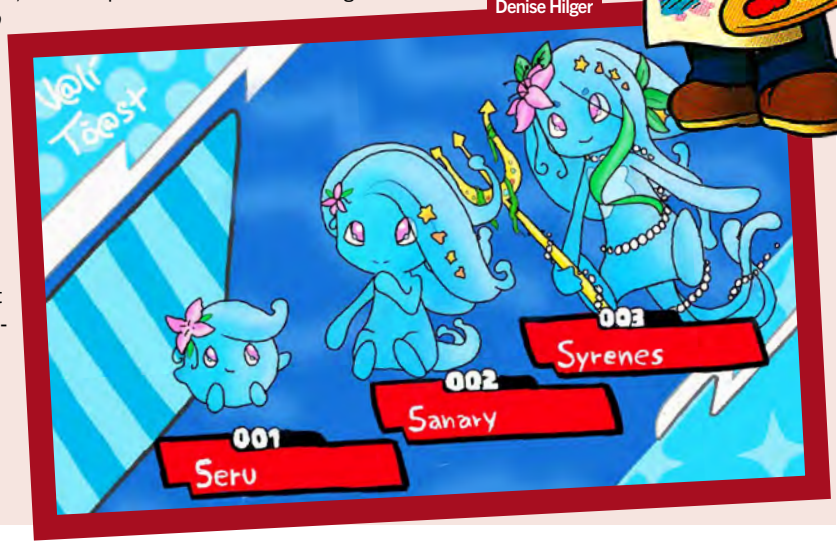
Nicht erst seit *Super Mario Maker* wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

Ihr macht es gerne spannend, oder? Ich dachte schon, das Thema *Pokémon* käme bei euch so gar nicht an. Aber auf den letzten Drücker erreichten mich doch noch zahlreiche Kunstwerke! Vielen, vielen Dank für jede einzelne Einsendung – und ich weiß ja, dass Kreativität nicht auf Knopfdruck abgerufen werden kann. Aus Platzmangel passen eure *Pokémon* leider nicht in diese Ausgabe, aber in der nächsten bekommen sie ihren verdienten Platz. Ein herzlicher Glückwunsch und das 3DS-Spiel *Rhythm Paradise Megamix* geht an Denise Hilger!

Für die nächste Ausgabe hätte ich gerne wieder einen kleinen Comic von euch. Das Thema: **Euer erster Tag mit der Switch.** Der kann auch eurer Phantasie entspringen und muss nicht auf Tatsachen basieren! Zu gewinnen gibt es das Fun Pack mit Marceline, der Vampirkönigin für *Lego Dimension*. Viel Glück!

Einsendeschluss ist der **26. März 2017**. Schickt mir eure Beiträge an **katharina.reuss@computec.de** oder auf dem Postweg. Achtet beim Fotografieren auf genug Licht, damit euer Kunstwerk bestmöglich zur Geltung kommt! Danke für die Teilnahme und viel Erfolg!

Denise Hilger



Das Wasser-Starter-Pokémon Seru ist der Gewinner!

LESERPOST

BOWSER MIT STIL

Stamm-Leserin Edelgard hat uns erneut ein wahres Kunstwerk zukommen lassen!

Hallo liebes N-ZONE-Team,
In der letzten Ausgabe habt ihr meine Zeichnungen abgedruckt und davon sogar alle drei! Dafür erstmal ein riesiges DANKESCHÖN! <3 Außerdem habe ich euch gefragt, welche Zeichnung ihr euch wünschen würdet. Nun ja, ihr wolltet ihn, ihr kriegt ihn! Ich habe mich an euren Bowser im Anzug gesetzt (aus *Super Mario Odyssey*). Ich hoffe, ihr habt ihn euch etwa so vorgestellt und er gefällt euch! :D Ich habe mir auf jeden Fall viel Mühe gegeben und vier Tage Arbeit reingesteckt. :-) Ganz liebe Grüße, eure

Edelgard

Johannes: Liebe Edelgard: Wir sind absolut begeistert von deiner Meisterleistung! Vielen, vielen Dank für die wahnwitzige Arbeit, die du da rein gesteckt hast. Wow! Genau so haben wir ihn uns vorgestellt und gewünscht. Dieser superschicke Bowser bekommt einen Ehrenplatz in der Redaktion. :-)

Wer sagt, dass Bösewichte auf stilvolle Kleidung verzichten müssen? Koopa-König Bowser aus dem neuen *Super Mario Odyssey* ist der beste Gegenbeweis!

LESER HELFEN LESERN

Unser treuer Leser Andreas verkauft schweren Herzens seine N-ZONE-Sammlung.

Manchmal kommt es vor, dass man sich von Liebgewonnenem trennen muss. So ergeht es auch unserem Leser Andreas. Er verabschiedet sich schweren Herzens von seiner N-ZONE-Sammlung und bietet sie interessierten Lesern zum Verkauf an. Wenn ihr Interesse an den Heften habt, schreibt uns einfach eine E-Mail an johannes.gehrling@computec.de und wir stellen für euch den Kontakt her! Folgende Ausgaben hat Andreas im Angebot:

- 2002: Nr. 7, Nr. 11, Nr. 12
- 2003: Nr. 1 bis Nr. 12
- 2004: Nr. 1 bis Nr. 5, Nr. 7 bis Nr. 13
- 2005: Nr. 1 bis Nr. 12
- 2006: Nr. 1 bis Nr. 12
- 2007: Nr. 1 bis Nr. 4, Nr. 6 bis Nr. 9
- 2008: Nr. 2, Nr. 4 bis Nr. 12
- 2009: Nr. 1 bis Nr. 12
- 2010: Nr. 1 bis Nr. 12
- 2011: Nr. 1 bis Nr. 12
- 2012: Nr. 1 bis Nr. 12
- 2013: Nr. 1 bis Nr. 12
- 2014: Nr. 1 bis Nr. 12
- 2015: Nr. 2 bis Nr. 12

LUKAS WETTET, DASS …

DARUM GEHT'S BEI LUKAS' WETTE: Wir geben euch eine Aufgabe vor: Mal müsst ihr euch verkleiden, mal was basteln, mal euer schreiberisches Talent unter Beweis stellen oder sonstwie kreativ tätig werden. Meistens, aber nicht immer, haben die Ausgaben dabei einen Nintendo-Bezug. Wenn jemand die Vorgaben erfüllt, muss Lukas sich zum Affen machen!

DIE LETZTE WETTE:
Gerade einmal eine Leserin kam unserer Bitte nach und schickte uns ein Bild, auf der eine Donald-Trump-Verkleidung zu sehen ist – und wie sie selber sagt, schummelte sie sogar, denn statt sich selbst abzulichten, sandte sie uns ein Bild ihrer Katze zu! Allerdings, wo keine Konkurrenz, da ein Gewinn – du hast gewonnen, liebe Kerstin Limberger! Zur Strafe musste sich Lukas ebenfalls als „The Donald" verkleiden. Das Ergebnis seht ihr an dieser Stelle!

DIE AKTUELLE WETTE
Nach dem Ausflug in die Politik geht es nun wieder zurück in die wunderbare Welt der Spiele. Diesmal müsst ihr besonders kreativ werden – und ganz schön in die Zukunft blicken: Lukas wettet, dass sich kein Leser findet, der ihm anlässlich des Launches der Switch ein Konzept-Bild davon schickt, wie er sich den Switch-Nachfolger vorstellt, der voraussichtlich irgendwann zwischen 2021 und 2025 das Licht der Welt erblicken wird. Irrt Lukas sich, so verpflichtet er sich, eine ganze Packung Lakritze am Stück zu verputzen – und er hasst Lakritze. Bääääh!

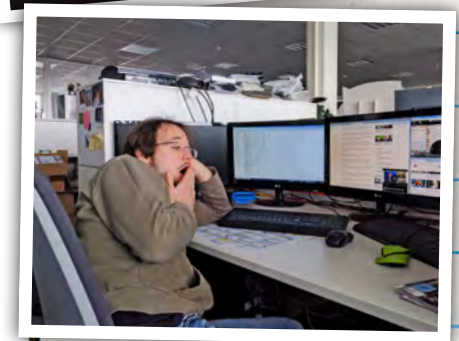
Der Gewinner erhält zudem das *Disney Infinity 3.0*-Playset Marvel Battlegrounds inklusive der Captain America-Figur. Einsendeschluss ist der 26. März 2017. Schickt uns eure Einsendung an lukas.schmid@computec.de. Viel Erfolg beim Raten!

Mit freundlicher Unterstützung von Disney

N-ZONE-REDAKTIONSTAGEBUCH

CIAO MARCO, HALLO SWITCH, TSCHÜSS FREIZEIT!

WOCHE 1
Aus, Schluss, vorbei! Die Ausgabe 03/2017 ist fertig und abgegeben. Nun liegt es an der Druckerei, das Heft schnellstmöglich auf Papier zu bannen und zu euch Lesern zu bringen. Und was machen N-ZONE-Redakteure nach den stressigen Abgabetagen? Durchatmen, zwei bis vier Gänge zurückschalten und einfach mal die fettige Pizza vom Italiener um's Eck genießen. Super lecker!



WOCHE 2
Wie lange warten wir jetzt schon auf die Switch? Seit dem ersten Vorstellungsvideo sage und schreibe fünf (!) Monate. Auch der Event in Frankfurt ist schon wieder über einen Monat her. Kein Wunder also, dass Lukas nur noch gelangweilt an seinem Schreibtisch sitzt und Löcher in die Luft starrt. Es passiert zwar auch sonst genug, aber die Wartezeit auf die neue Nintendo-Konsole wird so langsam wirklich unerträglich.

WOCHE 3
Was lange währt wird endlich gut, oder? Stellt euch einfach mal kurz vor, wie ihr euch an Weihnachten gefreut habt und durch das Wohnzimmer gehüpft seid, wenn ihr als Kind die Geschenke aufgerissen habt: Ungefähr so sind wir durch die Redaktion gesprungen, als das Paket mit der Switch angekommen ist. ENDLICH!

WOCHE 4
Nach etwa vier Jahren verlässt unser Marco leider die Redaktion, um zu neuen Ufern aufzubrechen. Seit Ausgabe 03/2013 war er Teil der N-ZONE, in der er nun letztmals vertreten ist – das macht insgesamt 50 Ausgaben! Lieber Marco: wir wünschen dir ganz viel Spaß und hoffen, du kommst uns ab und an mal besuchen. Und natürlich jede Menge Erfolg in deinem neuen Job!

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erraten, um welches Spiel es sich dabei handelt!

Und schon wieder war das Cover-Raten viel zu leicht, was uns viele Leser in ihren Mails wissen ließen. Na gut, dann wird es eben noch schwerer! Die richtige Antwort war selbstverständlich *Conker's Bad Fur Day*. Felix Münzer ist der zufällig gewählte Gewinner des letzten Rätsels. Vielen Dank für deine Teilnahme und viel Spaß mit dem Überraschungspaket! Das Lösungsbild stammt diesmal im Übrigen wieder von Eric Aumayer, der uns auch schon in der letzten N-ZONE-Ausgabe ein Bild mit dem gesuchten Spiel inklusive Verpackung zukommen ließ. Außerdem richtig lagen: **Daniel Range, Rebekka Sift, Sven Saupe, Marc-Philip Junge, Norman Weihe, Eric Aumayer, Marius Kehl, Werner Linzmeier, Simon Paul Kleiner, Kai Rosemann, Marc Neumann, Marcel Liebig, Sascha Unruh, Pascal Engels, Stephanie Sonntag, Martin Reißl, Johannes Dunkel, Martin Reißl und Marco Maruschke.**

Schickt uns eure Antwort bis zum 26. März 2017 an johannes.gehrling@computec.de!

Der zufällig ausgewählte Gewinner erhält einen kleinen Überraschungspreis und die Namen aller Teilnehmer mit der korrekten Antwort werden abgedruckt!

Wenn ihr auch diesen Ausschnitt so zahlreich richtig erratet wie bisher: Unseren vollsten Respekt!

DER GROSSE N-ZONE-LESERTREFF 2017

Zum 20-jährigen N-ZONE-Jubiläum laden wir zehn Leser zu uns in die Redaktion nach Fürth ein!

Mit der diesjährigen Ausgabe 06/2017 ist es soweit: Die N-ZONE feiert ihr 20-jähriges Jubiläum, hurra! Im Rahmen dieses feierlichen Anlasses erwarten euch noch einige Specials und Sonderaktionen, eine davon ist unser großer Lesertreff am Freitag, den 05. Mai 2017! Zehn auserkorene Leser werden uns an diesem Tag in der Redaktion besuchen dürfen. Dabei zeigen wir euch den Alltag eines waschechten N-ZONE-Redakteurs: Vom Test-Spielen über das Schreiben von Artikeln bis hin zu den alltäglichen Albereien könnt ihr euch auf interessante und spannende Eindrücke freuen, bei denen ihr die Heftproduktion live miterlebt! Ihr habt Lust darauf? Wenn ihr mindestens 18 Jahre alt seid, schreibt uns einfach eine Mail an johannes.gehrling@computec.de und erzählt uns in wenigen Sätzen von eurer schönsten N-ZONE-Erinnerung. Die zehn besten Einsendungen werden dann von uns ausgewählt und ihre Autoren in die Redaktion eingeladen. Für Fahrtkosten und eine etwaige Übernachtung kommen wir übrigens nicht auf, für euer leibliches Wohl vor Ort ist aber bestens gesorgt! Beachtet außerdem, dass an diesem Tag zahlreiche Fotos gemacht werden, die in einem Special einer nachfolgenden Ausgabe verwendet werden.

Ganze zehn Jahre ist er schon her, der letzte N-ZONE-Lesertreff. Damals lud die Redaktion allerdings nur einen glücklichen Gewinner in unsere heiligen Hallen ein.

DIE SUPER MARIO MAKER-BASTELECKE

Basteln, bis die Pilze fliegen: An dieser Stelle veröffentlichen wir stets ID-Codes der *Super Mario Maker*-Levels unserer Leser, damit andere Pilzkönigreich-Bauer diese genießen können!

Level von Dominic

Das spaßige Schiff	D121-0000-02D1-E0EC
Das super Level	7097-0000-01E4-712B

Habt ihr auch Levels, die ihr mit den Lesern der N-ZONE teilen wollt? Sendet einfach die IDs sowie die Namen der Levels an johannes.gehrling@computec.de! Bitte beschränkt euch jedoch auf maximal fünf Level auf einmal!

LESERPOST

BEEINDRUCKENDE SMASH-KÄMPFE & GEDANKEN ZUR SWITCH

Leser Marc hat eine actiongeladene Zusammenstellung seiner Gefechte produziert. Sehenswert!

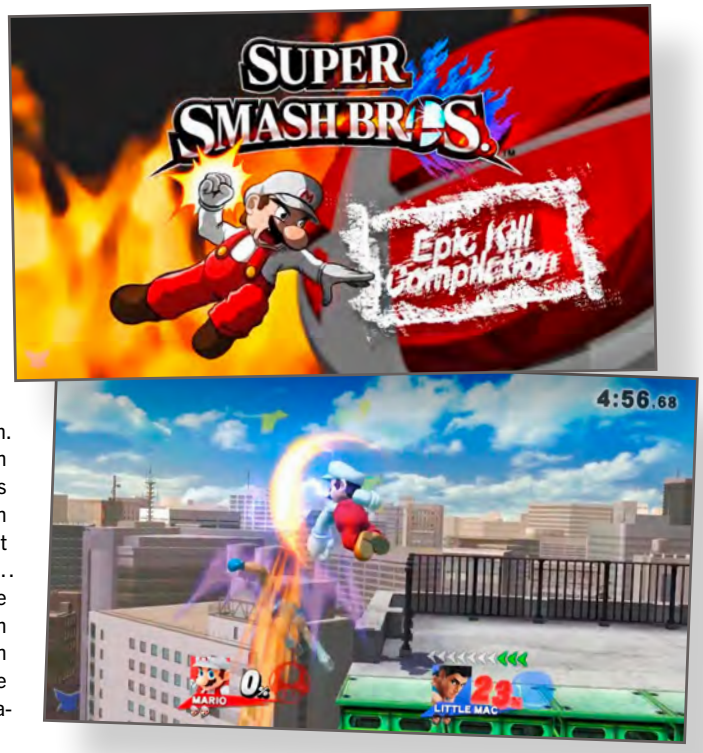
Hallo, ihr Hübschen!
Heute hab ich mal kein Bild für euch, sondern ein Video. Seitdem das großartige *Super Smash Bros.* für Wii U erschienen ist, habe ich alle Kämpfe mit absolut epischen Kills gespeichert, mit dem Elgato Game Capture als Videodatei auf dem Rechner aufgezeichnet und eine wirklich tolle Zusammenstellung daraus gebastelt. Definitiv ein sehenswertes Video für jeden *Super Smash Bros.*-Fan! Aber bevor ich euch jetzt einen komplizierten Link zum Abdrucken schicke, der die Leser komplett verrückt macht, geht es viel leichter so: Gebt in der Youtube-Suche einfach „Marc Fuchs“ ein und ihr seht schon das Bild meines Accounts (die blaue Fuchskopf-Silhouette auf schwarzem Hintergrund). Das besagte Video ist eines der neuesten.

Johannes: Hi Marc und vielmals Danke für deine Nachricht! Ich habe mir dein Video komplett angesehen und war sowohl begeistert als auch gut unterhalten. Ich kann allen Lesern nur empfehlen, auch mal auf deinem Youtube-Kanal vorbeizuschauen. :-)

Bevor ich mich gleich wieder ungesehen verdrücke, noch kurz meine Meinung zur Switch: Insofern Nintendo nicht doch noch irgendein komisches Gimmick an der Konsole offenbart, das wieder Semi-Spaß bedeutet (Stichwort: nervtötende Bewegungssteuerung), könnte das aus meiner Sicht eine der absolut genialsten Konsolen jemals werden. Neben der Tatsache, dass es mal eben so die leistungsstärkste mobile Konsole ist, ist das System einfach ein Traum. Ein reinrassiges Gaming-System, das viel kann, maximalen Spielgenuss bietet (z.B. auf großem Bildschirm zu zocken) und trotzdem komplett autonom von externen Geräten nutzbar ist. Ich freue mich wie ein Schnitzel auf das Ding. Bleibt nur noch zu hoffen, dass Nintendo das Teil nicht wieder anhand diverser fragwürdiger Entscheidungen entwertet, wie sie das gerne überall so machen. Da denke ich zum Beispiel spontan an den in höchstem Maße überflüssigen Region Lock des 3DS oder dass es Otto-Normalmensch unmöglich gemacht wird, ein Aufzeichnungsgerät dafür zu bekommen. Würde mich nicht wundern, wenn Nintendo das HDMI-Signal des Switch verschlüsselt und dadurch von den meisten Recordern nicht aufgenommen werden kann… Viele böse Befürchtungen, die Nintendo erst noch zerstreuen muss, aber grundlegend hoffe ich das Beste. Wenn Nintendo keine üblen Entscheidungen trifft, haben sie mit der Konsole auf jeden Fall eine wirklich gute Maschine, mit der man die Gaming-Welt wieder richtig aufmischen und Sony möglicherweise dazu anregen kann, vorsorglich ein paar weitere Unterhosen einzukaufen.

Marc

Johannes: Mittlerweile sind wir ja alle zum Glück etwas schlauer, was die neue Nintendo-Konsole betrifft. Zwar ist sie noch ganz neu auf dem Markt, bisher schlägt sie sich unserer Meinung nach aber echt wacker. Einige deiner Befürchtungen wie der Region Lock oder ein verschlüsseltes HDMI-Signal haben sich ja glücklicherweise als falsch herausgestellt. Genauso wie du hoffen wir jetzt, dass die Switch sich gut verkauft und Big N wieder in rosigere Zeiten führt als zuletzt mit der Wii U.



Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Unser Stammleser der ersten Stunde Andi schafft es auf insgesamt 46 N-ZONE-Ausgaben, in denen er in irgendeiner Form vertreten ist. Wir sind beeindruckt!

DANKE N-ZONE!

Hallo Hannes, Lukas und Rest vom N-ZONE-Team,

nachdem ich heute die aktuelle N-ZONE-Ausgabe von Anfang bis Ende gelesen habe, wurde ich richtig nostalgisch. Ich blätterte durch die vielen Ausgaben eurer Zeitschrift und begab mich damit auf eine regelrechte Zeitreise. Nicht so wie es vielleicht für einen Otto-Normalleser wäre. Auch nicht für jemanden, der seit mehreren Jahren euer Magazin liest. Weder Gelegenheitsleser, Neueinsteiger oder sonst wer. Nein, ich habe dabei einen großen Teil meines Lebens gesehen. Das hört sich vielleicht etwas verrückt oder gar nerdig an. Jedoch kann ich nicht leugnen, dass ich beim Durchlesen der Seiten Charaktere und Spiele(serien) wiederfinde, die mich tatsächlich seit frühester Kindheit begleiten. Und nicht nur das: Als Leser seit der ersten Ausgabe (im Jahr 1997) und somit Besitzer jeder einzelnen N-ZONE ist auch das Magazin an sich zu einer Art Nintendo-Figur für mich geworden. Ein Begleiter, eine Konstante in meinem Leben. In einem Leben, welches sich gerade in den letzten Jahren sehr verändert hat und dennoch irgendwie gleich geblieben ist. Einen großen Teil tragen eben meine Leidenschaft für Nintendo und die N-ZONE selbst dazu bei. Aber ich kann sogar noch einen Schritt weitergehen: Die Auswahl an N-ZONE-Ausgaben, welche man auf meinem mitgesendeten Foto sehen kann, stellen alle bisherigen Ausgaben dar, in welchen ich selbst zu finden bin. Entweder per Bild, als Mii, mit einem Leserbrief oder gar in Form einer Widmung durch andere Leser. 46 Ausgaben sind das, um genau zu sein. Seit mehr als zehn Jahren bin ich also in gewisser Weise Teil meines größten Hobbys, Teil des Begleiters, ein Part meines absoluten Lieblingsmagazins, welches mir tatsächlich enorm viel bedeutet! Eben mehr als es jemals einem „normalen“ Leser bedeuten könnte. Die vielen Dinge, die ich durch euer Magazin gelernt habe. Die Vertiefung, die meine Spieleleidenschaft dadurch erfahren konnte. Die unzähligen Stunden, die ich mit dem Lesen und Durchblättern verbracht habe. Der tatsächlich beachtliche Aufwand, welchen ich damit verbracht habe, Ideen zu sammeln, Sinnlos-Wissen zu erstellen, manchmal sogar Inhalte mitzugestalten. Die vielen unverzichtbar gewordenen Menschen, die ich im Laufe der Jahre durch das N-ZONE-Magazin kennenlernen durfte. Für all das gibt es keine Worte, leider. Das fällt mir als Typ Mensch „Ich bedanke mich gerne für Dinge, die mir gut tun“ echt schwer. Deshalb beschränke ich mich einfach auf ein simples, aber wahrhaft ernst gemeintes: DANKE! Die N-ZONE als Magazin hat über wirklich viele Jahre dem Negativwandel des Marktes getrotzt und ist noch immer eine Größe. Gute Zeiten, tolle Zeiten, schlechte Zeiten und grausige Zeiten, was Spieleveröffentlichungen betrifft, habt ihr stets souverän gemeistert und durchweg ein Magazin abgeliefert, das Nintendo-Fans immer wieder erfreuen kann. Na klar, man konnte nicht immer das hohe Niveau halten und qualitativ gab es auch mal Einbrüche. Aber ein Heft mit so viel Herz von Fans für Fans findet man sonst nirgends. Das trifft letztendlich auch den Nintendo-Nerd, denn wir sind doch eigentlich alle so ähnlich gestrickt. Kollegen kamen und gingen bei euch in der Redaktion, aber irgendwie ist die N-ZONE nach wie vor die N-ZONE. Ihr macht eure Arbeit so toll und mit dem Release der Switch kommt nun wieder eine erheblich leichtere Zeit auf euch zu, da bin ich mir sicher. Hut ab vor allem, für das, was ihr geschaffen und geschafft habt! Und nochmals danke, dass mir über die Jahre stets ermöglicht wurde, in so einer besonderen Form ein Teil davon zu sein. Wenn mich eine Sache letzten Endes immer wieder auffangen konnte, selbst in den schwersten Zeiten voll von Veränderungen, dann waren es Nintendo und gleichsam die N-ZONE. Meinen ersten Auftritt bei euch im Magazin hatte ich mit 19 Jahren, heute bin ich 30. Auf dass die nächsten vielen Jahre ebenfalls voll im Zeichen von euch stehen dürfen und ich nach wie vor immer mal wieder im Heft zu entdecken bin! Liebe Grüße an die gesamte Redaktion von eurem wirklich treuesten Fan auf Lebenszeit,

Andi Hammerl

N-ZONE: Hallo Andi und tausendfach lieben Dank für deine rührenden Worte! Da du selbst es schon so wunderbar formuliert hast, wollen wir auch gar nicht mehr so viel dazu sagen, außer: Auf dass du in den nächsten Jahren auch weiterhin immer mal wieder Teil deines Lieblingsmagazins bist! Wir freuen uns stets, von dir zu hören. :-)

KLEINE GESCHICHTE

Hallihallo liebe N-ZONE-Redaktion!

Ich lese euer Heft seit zwei Jahren und dies ist mein erster Brief an euch. Ich habe zwei Fragen und eine Geschichte für euch. Wird ein *Pokémon*-Spiel für die Switch erscheinen? Wie viel wird das Online-Abonnement für die Switch kosten?

N-ZONE: Hallo Felix, vielen Dank für deinen Brief! Dann wollen wir ohne große Umschweife direkt zu deinen Fragen kommen: Bisher hat Nintendo offiziell noch kein *Pokémon*-Spiel für die Switch angekündigt, es gehen aber immer mal wieder Gerüchte zu einem entsprechenden Titel um. Es dürfte also nur eine Frage der Zeit sein, bis Big N den Mutmaßungen ein Ende setzt und ein Spiel mit den Taschenmonstern für die neue Konsole vorstellt. Was der Online-Service der Switch kosten wird, ist aktuell noch nicht konkret beziffert. Bis zum Herbst wird er erstmal umsonst sein, dann soll er aller Voraussicht nach etwa 20 bis 30 Euro pro Jahr kosten. Den genauen Preis will Nintendo ebenfalls erst in einiger Zeit verraten.

Nun zu meiner Geschichte: Ihr kennt ja alle Rubbellose, oder? Im Jahre 2489 hat Markus ein Los freigerubbelt und eine einwöchige Dimensionsreise gewonnen. Seit einer Weile grübelt er schon darüber, wohin er gehen soll. Seine Favoriten sind die Lego-, die Pokémon- und die Entenhausen-Dimension. Nach ein paar Tagen entscheidet er sich für die Dimension der Taschenmonster, wohin er kurz darauf durch ein Portal reist. Am Anfang darf er sich aussuchen, welche der sieben Regionen er bereisen will. Er entscheidet sich für Hoenn, denn er hat gehört, dass man dort die schönsten Pokémon bestaunen kann. Früh am Morgen geht die Reise los. In einem Prospekt hat er zuvor gelesen, dass man von einem Professor, der in der Nähe wohnt, ein Pokémon geschenkt bekommt. Mit einer holographischen Landkarte, einem Snack und 5 Pokébällen macht er sich deshalb auf den Weg dorthin. Auf einem Schild auf seinem Weg liest Markus, dass man auf dieser Route ein Absol, ein Lucario und ein Wolwerock antreffen kann. Nach ein paar Schritten sieht der junge Held einen bekannten Abenteurer und Pokémon-Trainer namens Ash Ketchum. Er rennt zu ihm und sie plaudern ein bisschen: „Hallo Ash, ich bin ein großer Fan von dir“, stottert Markus aufgeregt. Ash antwortet: „Hallo junger Freund, das freut mich aber!" „Ach ja, ich habe mich noch gar nicht vorgestellt: Ich heiße Markus. Ich habe diese Reise hier gewonnen. Und du?", fragt Markus. „Ich bin auf der Suche nach einem seltenen Pokémon namens Absol. Das gibt es nur hier in Hoenn und nur auf dieser Route!", erklärt Ash. „Dieses Pokémon ist weiß und hat ein blaues Horn und ein blaues Gesicht", fügt er hinzu. Auf einmal sieht Markus ein Pokémon, das genau auf Ashs Beschreibungen passt. „Ash, da ist, glaube ich, ein Absol!", ruft Markus aufgeregt. Ash bestätigt: „Ja, das ist ein Absol! Das schnapp' ich mir!" Nach fünf Minuten hat er es geschafft. Ash bedankt sich bei Markus: „Danke Markus! Ohne dich hätte ich dieses Pokémon nie gefangen. Ich werde es nach dir benennen und es trainieren. Wohnst du auch im Hotel Morgenblühe?" „Ja, das ist perfekt!", antwortet Markus. Ihr ganzes Leben lang sind die beiden seitdem Freunde.

Liebe Grüße aus Luxemburg von

Felix

N-ZONE: Vielen Dank für deine tolle Geschichte, Felix! Du scheinst ein großer Pokémon-Fan zu sein, oder? Bleib auf jeden Fall dran und schreib weiter Geschichten, wenn du Lust darauf hast. Irgendwann wirst du ja vielleicht mal ein Comic- oder Buchautor. :-)

TOLLE VIDEOS

Hallo N-ZONE-Redaktion,

wir sind Channy und Kimberly und leben zurzeit in Berlin. Wir haben gerade euer tolles Magazin in einem Kiosk entdeckt, das uns sofort an gute alte Zeiten erinnert hat. Damals, als wir selbst noch jeden Monat zum Kiosk gerannt sind, um das neueste Nintendo-Magazin zu kaufen und unseren Informationsdurst rund um Nintendo zu stillen. Wir haben die aktuelle N-ZONE-Ausgabe gekauft und eure Mail-Adresse gefunden, deswegen wollten wir kurz unseren Youtube-Kanal vorstellen. Dort findet ihr verschiedene, selbstproduzierte Videos zu den Themen Anime, Videospiele und Nintendo. Viel Spaß beim Anschauen!

Viele liebe Grüße aus Berlin,

Channy und Kimberly

N-ZONE: Hi ihr zwei und vielen herzlichen Dank für eure Nachricht! Wir haben uns mal ein bisschen durch euren Kanal geklickt und hatten wirklich Spaß mit euren aufwendigen Videos. Respekt! Ihr scheint euch sehr viel Mühe zu geben, also weiter so! An alle Leser: Wenn ihr die Videos von Channy & Kimberly selbst bestaunen wollt, sucht auf Youtube einfach nach „Channy Kimberly“. Vorbeischauen lohnt sich, denn die kurzen Filmchen der beiden machen mächtig Laune!

SPIELE FÜR ALTE

Hallo N-ZONE,

ich erlaube mir mal, diese längere Mail zu schreiben (und hoffe auf Geduld beim Lesen), weil mir beim Lesen der neuesten N-ZONE diese Gedanken durch den Kopf gingen. Als damals die Wii aufkam, las ich von mehreren Altersheimen, in denen sich die mobilen Bewohner mit Tennis, Kegeln und Co aufs Allerbeste die Zeit vertrieben und körperlich (halbwegs) fit hielten. Auch mir (damals knapp 40 Jahre alt) gefiel das gemeinsame bewegungsintensive Spiel mit meinen Kindern an EINEM Bildschirm (und nicht wie bei der PS4 jeder alleine im Online-Multiplayer gegen andere einsame PS4-Spieler) sehr. Warum wurde dieser Trend nicht weiter verfolgt? Vielleicht noch nicht jetzt, aber in knapp zehn Jahren, werden die ehemaligen Commodore64-Besitzer die Altersheimbewohner von morgen sein und was wünschen die sich? Eine virtuelle Realität, die sie von ihren körperli-

Channy und Kimberly basteln gerne Anime-Versionen von bekannten Videospielen und stellen sie auf Youtube online. Diese putzige Version des Intros von *Super Mario World 2: Yoshi's Island* hat uns besonders gut gefallen. Schaut mal rein!

chen Gebrechen ablenkt und gut unterhält. Dank VR-Brille müsste sowas doch möglich sein. Ich frage mich immer wieder, warum Konsolen und Spiele fast nur auf ein jüngeres Publikum ausgerichtet sind. Ich bin mittlerweile 47 Jahre alt, spiele am PC *Skyrim*, an der PS4 *Witcher 3*, analog jede Menge Boardgames und warte auf das neue *Zelda*. Wie so einige in meiner Altersklasse eben. Und endlich habe ich auch ausreichend Geld, um mir mein Hobby zu finanzieren. Wenn wir mal nicht mehr so fit sind, um die Umgebung unsicher zu machen, gäbe es für uns alte Nerds etwas Interessanteres als die virtuelle Realität? Wohl kaum… Wann erkennen die Hersteller von Konsolen und Co. endlich die Kaufkraft und Absatzmöglichkeiten dieser Gruppe? Mit der Hoffnung auf weitere tolle Spiele für jedes Alter (auch gerne alle Altersklassen zusammen) verbleibe ich und sende verspielte Grüße,

Anja Ksoll

N-ZONE: Hallo Anja und herzlichen Dank für deine interessanten Zeilen! Damit triffst du hier auf alles andere als taube Ohren. Konsolen wie die Wii sind perfekt geeignet, um alten Menschen Freude zu bereiten und sie fit zu halten. Weshalb dieser Trend nicht großartig weiter verfolgt wird? Nun, besagten älteren Mitbürgern reicht eben auch weiterhin eine Wii mit ihren zahlreichen zugänglichen Bewegungsspielen aus. Da braucht es nicht wirklich etwas Neues, also ist da einfach nicht sonderlich viel Geld zu holen, da der Markt gesättigt ist. Anders sieht das aus, wenn die Situation Realität wird, die du selbst auch beschreibst: Dann nämlich, wenn die ersten Menschen, die von klein auf mit Videospielen aufgewachsen sind, in die Altenheime ziehen. Dann werden sicher auch alte Menschen zur Zielgruppe für Konsolenhersteller und Entwickler. Bis dahin sind es aber noch ein paar Jahre. Aber nicht mehr all zu viele.

TAUGT DIE SWITCH?

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion,
nachdem ihr letztes Jahr meinen Leserbrief und meine *Zelda*-Sammlung wirklich in eurem Heft abgedruckt habt, was mich sehr freute, möchte ich mich nun erneut an euch wenden. Nach wie vor lese ich eure Zeitschrift sehr gerne, freue mich immer auf interessante Reportagen, Ankündigungen von Spiele-Hits und auch eure Meinungsmache ist immer wieder aufschlussreich und zeigt unterschiedliche Empfindungen zu Spielen. Diese Mischung gepaart mit dem immer wieder herrlichen Sinnlos-Wissen von Wario macht Spaß und lässt einen stets auf die nächste Ausgabe hoffen. Danke dafür!

N-ZONE: Hallo Joachim und vielen lieben Dank für deine netten Worte! Wir werden uns natürlich auch weiterhin stets bemühen, dir und allen anderen Lesern das bestmögliche Nintendo-Magazin zu liefern. :-)

Der Grund, weshalb ich mich dazu entschied, erneut einen Leserbrief zu verfassen, liegt auf der Hand: die Enthüllung und Markteinführung der Nintendo Switch und natürlich der Launch des neuen *Zeldas*, auf das ich wirklich sehnsüchtig warte. Ich habe mir für den Tag sogar tatsächlich Urlaub genommen und glücklicherweise mit Hilfe meiner Freundin eine Konsole sowie die Limited Edition des Spiels vorbestellen können. Dementsprechend zähle ich, wie wohl viele andere Nintendo-Fans auch, die Tage bereits rückwärts bis zum 03. März 2017. Doch bei all der Euphorie bin ich mittlerweile (leider erneut) irritiert und enttäuscht über Nintendos Vorgehen. Seit Monaten verfolge ich täglich die Neuigkeiten über meinen Lieblings-Spielekonzern und stürze mich auf jede neue Info. Der erste Trailer zur Switch löste in mir einen regelrechten Endorphinschwall aus. Wahnsinn! Was für eine geniale Technik! Typisch Nintendo! Pure Innovation! Damit schaffen sie es endlich wieder, Sony und Microsoft die Stirn zu bieten! Die folgenden Wochen war ich ganz erpicht auf neue Einzelheiten der Hybridkonsole… und wurde wie der Rest der Welt im Unklaren gelassen. Naja, Nintendo ist nicht dafür bekannt, Infos zu früh herauszuposaunen. Aber gar nichts? Das war doch ein bisschen mager. Kein Wunder, dass sich die Gerüchte häuften. Es hieß abwarten und hoffen. Als dann schließlich angekündigt wurde, dass am 13.01. um 5 Uhr europäischer Zeit auf einer Pressekonferenz die Konsole und ihre Spiele endlich vollends enthüllt werden, war ganz klar, dass ich das Datum herbeisehnte und tatsächlich an besagtem Tag um 4.40 Uhr mein Wecker klingelte, damit ich die Präsentation live verfolgen konnte. Meine Reaktion war zunächst genauso wie beim ersten Trailer: Verblüffung und Glücksgefühle. Gerade der finale Trailer zu *Zelda: Breath of the Wild* am Ende und die Ankündigung, dass dieses epische Spiel schon zum Launch verfügbar sei, ließen mich regelrecht jubeln. Doch noch am selben Tag ebbte diese Begeisterung nach und nach ab. Das begann zunächst damit, dass, wie schon so oft zeigte, Europa nur so etwas wie ein Stiefkind für Big N ist. Die limitierte Edition von *Zelda: Breath of the Wild* enthält in Japan und den USA das Spiel, den Soundtrack, eine Statue des Masterschwertes, eine Sammlermünze, eine Weltkarte und eine Tragetasche für die Switch. In Europa gibt es in der limitierten Edition (ohne Angabe von Gründen) nur die Schwertstatue und den Soundtrack. Wieso? In Europa gibt es auch viele sehr große Nintendo-Fans! Wieso diese ungerechte Behandlung? Doch der Hammer kommt erst noch: Wie kann es möglich sein, dass eine Konsole, die in den USA 299 Dollar kostet, in Deutschland für mindestens 330 Euro gehandelt wird, obwohl der Dollar eigentlich weniger wert ist? Und dann das Zubehör! Alles ist teurer als in Japan oder in den Vereinigten Staaten.

N-ZONE: Wir können deine Erlebnisse mit den verschiedenen Präsentationsstufen der Switch sehr gut nachvollziehen, uns ging es da ganz ähnlich. Zusätzlich hängt bei uns dazu ja auch noch das Heft mit dran. Auch deine Empörung über den abgespeckten Umfang der europäischen Limited Edition können wir verstehen und nachvollziehen. Der amerikanische Markt ist einfach größer, deshalb werden solche Entscheidungen immer wieder getroffen, auch wenn es deutsche und europäische Fans ärgert. Und zum Kostenpunkt: In den USA kommen zum offiziellen Preis immer noch die Steuern mit dazu, die bei uns ja schon inbegriffen sind. Rechnest du die mit ein, unterscheidet sich der Preis kaum noch. Außerdem sind Euro und Dollar mittlerweile fast gleichwertig, deshalb ist dieser Vorteil auch dahin.

Ein weiterer wichtiger Punkt: nie wieder Spieleflaute. Und wie viele Spiele finden sich zum Launch im Regal? Läppische acht, von denen man eigentlich nur *Zelda* als ernstzunehmendes Spiel bezeichnen kann. Auch *1-2-Switch*, wel-

Dieses Foto, das Mario in einem niedlichen Bienenkostüm zeigt, hat uns Leser Johannes Dunkel zukommen lassen. Entstanden ist es am Bahnhof in Schlebusch.

Ein Game Boy als Kühlschrank? Welcher Nintendo-Fan wünscht sich das denn nicht?

Unser Leser Joachim ist großer *Zelda*-Fan und freut sich deshalb schon tierisch auf *Zelda: Breath of the Wild*. Bis dahin kann er sich ja zum Glück die Zeit mit den unzähligen Titeln aus seiner umfangreichen Sammlung vertreiben.

ches lediglich eine weitere Spielesammlung im Stil eines *Wii Play* darstellt und mit einem Preis von 50 Euro völlig überteuert ist, stellt keinen Kaufgrund dar. Das wäre ja zu verschmerzen, wenn für die nächsten Wochen weitere Mega-Highlights angekündigt wären. Doch weit gefehlt: Drei Spiele im März und im April nur eines sicher und das erst Ende des Monats. Zwar ist es ein *Mario Kart*, allerdings nur ein Remake. Ehrlich, Nintendo, habt ihr aus der Wii U gar nichts gelernt? Die mit Abstand am schlechtesten verkaufte Konsole der Welt war deswegen so unbeliebt, weil sie teuer war, es wenig Spiele gab und sie zu leistungsschwach war, um für Drittthersteller interessant zu sein. Und ein ähnlicher Trend zeichnet sich nun wieder ab. Dann die Ankündigung, man werde den Online-Bereich ausbauen. Toll! Das ist doch mal eine Ankündigung, über die man sich freut. Doch Nintendo schickt den Dämpfer direkt hinterher: Der Onlinedienst wird ab Herbst kostenpflichtig! Super! Da die Konsole und die Spiele ja so unfassbar billig sind, macht es dem Kunden natürlich gar nichts aus, hier noch mehr Geld auszugeben. Natürlich bleibt abzuwarten, ob nicht noch einige Überraschungen bevorstehen. Vielleicht arbeitet Big N ja an einigen Spieleperlen und vor allem an Ablegern der eigenen starken Marken. Ein neues *Metroid*? Ein *Donkey Kong Country*? Ein gutes *Star Fox*? Das sind Gründe, sich die Konsole zu kaufen, und je mehr Menschen die Switch besitzen, desto interessanter wird es für Drittthersteller, Spiele für diese Plattform zu produzieren.

N-ZONE: Wir sind uns sicher, dass Nintendo auf der diesjährigen E3 einige tolle Titel für die Switch zeigen wird. Klar, das gesamte Pulver soll ja nicht gleich zum Start verschossen werden. Zudem verkünden aktuell fast täglich verschiedenste (Indie-) Entwickler Veröffentlichungstermine für ihre Spiele auf der neuen Konsole. Wir denken, dass das Spieleangebot nicht ganz so schlecht aussieht, auch wenn natürlich mehr Titel schöner wären. Zum Online-Service: Der soll sich preislich ja voraussichtlich in Grenzen halten. Zudem kosten Server und die sonstige Infrastruktur einfach Geld. Verständlich also, dass Big N hierfür in Zukunft Bares sehen will.

Trotz all meiner Kritik und meiner Sorgen, wie es in Zukunft mit Nintendo weitergeht, wünsche ich euch alles Gute, weiterhin viel Erfolg, und dass ihr künftig viele geniale Ankündigungen bekommt, über die ihr uns interessierte Leser auf dem Laufenden halten könnt. Danke für eure Mühen und bis bald!

Euer treuer Leser,

Joachim R.

Nicht nur Spiele, sondern auch N-ZONE-Ausgaben kann man sammeln. Danke Joachim für deine tollen Schnappschüsse!

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: johannes.gehrling@computec.de ODER redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

ZELDA KOMMT MIT SEASON PASS

Vor einigen Jahren führte Nintendo DLCs in seinen Spielen ein, jetzt folgt mit dem sogenannten Expansion Pass für *Zelda: Breath of the Wild* der erste Season Pass. Was ist davon zu halten?

LUKAS: Nun, Johannes, irgendwann musste es ja so kommen: Nintendo ist im Fall von *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* für Switch und Wii U erstmals mit einem Season Pass bei den *Zelda*-Hauptspielen am Start – dass sie das Ding Expansion Pass nennen, ändert nichts an dieser Tatsache. Kurz zur Erklärung: Ein Season Pass beschreibt eine gewisse festgesetzte Summe, die man zum Launch eines Spieles bezahlt und dann dafür alle zukünftigen digitalen Inhalte erhält und zudem etwas günstiger zur Verfügung gestellt bekommt. Was sagt du dazu? Findest du das nachvollziehbar? Findest du das unter Umständen sogar gut? Oder denkst du, dass das ein Fehler ist und Nintendo sich damit eher Kunden vergrault, anstatt durch den Pass zusätzliches Geld zu verdienen?

JOHANNES: Also, mein lieber Lukas: Ich sehe da tatsächlich gar keine große Gefahr. Das neue *Zelda* ist auch ohne die Inhalte des Expansion Pass ein vollwertiges Spiel, das wochenbis monatelang beschäftigt. Insofern kann man getrost auf diese Erweiterung verzichten. Wer zusätzliche Schreine erkunden will oder unbedingt ein Switch-Shirt für Link braucht, der wird das Geld schon auf den Tisch legen. Nintendo versperrt aber keine Inhalte, die eigentlich zum Spiel gehören, hinter einer Bezahlschranke. Deshalb stehe ich dem Ganzen sehr gelassen gegenüber, solange sich an dieser Politik nichts ändert.

LUKAS: Ich sehe das ähnlich – zumal Nintendo immerhin schon von Anfang an klarstellt, was man an Inhalten alles bekommen wird. Andere Hersteller gehen da gerne mal andere Wege und versprechen nur, dass man den Spielern „großartige Inhalte“ zur Verfügung stellen wird. Negativ-Beispiel: *Fallout 4*. Da wurde der Season-Pass-Preis sogar nach einer Weile von 30 auf 50 Euro angehoben, weil der Publisher meinte, dass die kommenden DLCs so toll wären. Tatsächlich waren diese qualitativ aber sehr gemischt. Allerdings ist der Kaufpreis für *Breath of the Wild* mit 65 bis 70 Euro ohnehin schon sehr hoch – für alle Inhalte 90 Euro löhnen zu müssen, ist schon eine Ansage. Und beinhaltet der Expansion Pass Inhalte, die ich nicht interessant finde, muss ich für diese trotzdem mitlöhnen. Denn einzeln kann man die DLC-Pakete nicht erwerben – irgendwie alles andere als kundenfreundlich, oder?

JOHANNES: Das ist nicht von der Hand zu weisen, richtig Kundenunfreundlich wäre es aber nur dann, wenn das Spiel ohne Erweiterungen nur wenig Inhalt hätte oder wichtige Spielelemente verwehrt bleiben würden. Bei *Zelda* ist es aber wie mit einem Auto: Das ist meist teuer, bringt aber auch alles mit, was man braucht. Will man unbedingt auch noch das Panoramadach haben, muss man eben nochmal draufzahlen. Das ändert aber nichts daran, dass es dich auch ohne diesen zusätzlichen „Inhalt“ bequem von A nach B bringt und dein Bedürfnis nach Mobilität vollumfänglich erfüllt. So ist auch *Zelda* ohne DLCs ein extrem umfangreiches und tolles Spiel.

LUKAS: Darauf wollte ich ja nicht hinaus, sondern darauf, dass man verleitet wird, Geld für Inhalte auszugeben, die man schlussendlich eventuell gar nicht benutzt. Klar, da kann man sagen „selber Schuld“, aber es zeigt, dass Nintendo auch nicht vor bei Spielern unpopulären Branchen-Entwicklungen und Entscheidungen zurückschreckt. Ich werde auf jeden Fall warten und mir den Expansion Pass eventuell erst später kaufen.

JOHANNES: Klar, ich persönlich könnte darauf auch komplett verzichten. Bisher war Nintendo bezüglich DLCs aber meistens sehr fair. Fast immer gab es wirklich tolle und vor allem umfangreiche Zusatzinhalte zu einem vertretbaren Preis. Ich werde aber definitiv auch erstmal in Ruhe *Zelda* durchspielen und mir danach überlegen, ob mir ein paar zusätzliche Spielstunden dann das extra Geld wert sind.

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**
- **Jetzt 15 % sparen**

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 50,00/12 Ausg.; Österreich: € 57,50/12 Ausg.; Ausland: € 62,00/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

- Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Das Abo gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden.
- Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück.
- Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Widerrufsrecht: Sie können die Bestellung binnen 14 Tagen ohne Angabe von Gründen formlos widerrufen. Die Frist beginnt an dem Tag, an dem Sie die erste bestellte Ausgabe erhalten, nicht jedoch vor Erhalt einer Widerrufsbelehrung gemäß den Anforderungen von Art. 246a § 1 Abs. 2 Nr. 1 EGBGB. Zur Wahrung der Frist genügt bereits das rechtzeitige Absenden ihres eindeutig erklärten Entschlusses, die Bestellung zu widerrufen. Sie können hierzu das Widerrufsmuster aus Anlage 2 zu Art. 246a EGBGB nutzen. Der Widerruf ist zu richten an: Computec Aboservice, Postfach 20080, Hamburg Telefon: +49 (0)911-99399098, Telefax: 01805-8618002, E-Mail: computec@dpv.de

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

1317385

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut: _____

BIC IBAN

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

AUSGABE 05/2017

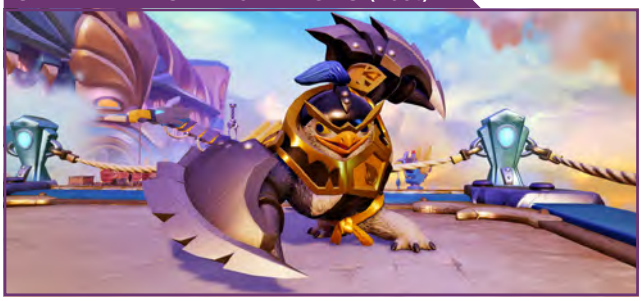
ab 19.04.17 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

YO-KAI WATCH 2 (Test)

Vor lauter Switch-Releases derzeit könnte man beinahe vergessen, dass für den 3DS auch noch ein paar Hits anstehen. *Yo-kai Watch 2* könnte so einer sein.

SKYLANDERS IMAGINATORS (Test)



Für diese Ausgabe war es leider schon zu spät, daher verraten wir euch im nächsten Heft, wie sich die Skylanders auf der Switch schlagen.

FAST RMX (Test)

Was auf der Wii U schon klasse war, soll auf der Switch dank neuer Inhalte und besserer Technik noch besser werden.

ZELDA: BREATH … (Service)

Im nächsten Heft erwarten euch ein Poster sowie Teil 1 unserer Schreine-Komplettlösung zum neuen *Zelda*!

Google Play

iTunes Store

N-ZONE-APP

Die N-ZONE gibt es auch als digitale Ausgabe für iOS, Android, Amazon Kindle und im Browser. Diese bietet den gleichen Inhalt, ist zudem aber um nützliche Extras wie Bildergalerien und Videos erweitert! Genaue Infos und Erklärungen zu unserer App findet ihr auf unserer Webseite www.n-zone.de – gebt dazu einfach „N-ZONE Digitalausgabe“ ins Suchfeld ein!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

CMG Computec Media Group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Geschäftsführer	Hans Ippisch, Rainer Rosenbusch
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.)	Viktor Eippert verantwortlich für den redaktionellen Inhalt Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Marco Cabibbo, Johannes Gehrling, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Christian Alo, Alexander Grillenberger, Benjamin Kegel, Sascha Lohmüller, Katharina Reuß, Christopher Scholz, Sebastian Zelada
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Christina Tittus, Elke Pfitzinger
Layout	Matthias Schöffel (Ltg.), Sandra Wendorf, Stefanie Zehetbauer
Layoutkoordination **Titelgestaltung**	Albert Kraus Matthias Schöffel
Vertrieb/Abonnement **Marketing** **Produktion**	Werner Spachmüller (Ltg.) Jeanette Haag (Ltg.) Uwe Hönig (Ltg.)

www.n-zone.de

Head of Online	Christian Müller
Chefredakteur Online	Wolfgang Fischer
SEO/Produktmanagement	Stefan Wölfel
Redaktion	Matthias Dammes, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke, Maik Koch, David Martin
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ruben Engelmann
Webdesign	Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Verantwortlich für den Anzeigenteil
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Anne Müller: Tel.: +49 221 2716-251; anne.mueller@computec.de
Judith Gratias-Klamt: Tel.: +49 221 2716-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel: Tel.: +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Online
Weischer Online GmbH, Elbberg 7, 22767 Hamburg
Telefon: +49 40 809058-2239; Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 30 vom 01.01.2017

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, der Schweiz und weiteren Ländern ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00
Österreich: € 57,50
Ausland: € 62,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, www.dpv.de
Druck: LSC Communications Europe, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, PLAY 4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASY LINUX, RASPBERRY PI GEEK, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT MODA, PLAYBOY, CKM, ESQUIRE, HARPER'S BAZAAR, JAMI
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, APA, MEN'S HEALTH, RUNNER'S WORLD

DIE VIDEO-APP FÜR GAMER

GAMES TV 24

Kostenlos

Tägliche & wöchentliche News-Show!

Täglich brandheiße Gaming-Clips für PS4, Xbox One, Wii U, PC und Mobile

Die besten Kino-Trailer

Über 20.000 Videos in der Datenbank!

DAS SAGEN DIE USER:

»Wunderbar! Habt ihr gut gemacht!«

»Top! Weiter so und danke!«

»Super App für Videospielfans. :-)«

»Mein eigenes Spielefernsehen! Informativ, übersichtlich und kompetent aufbereitet.«

SCHON ÜBER 300.000 USER!

Erhältlich im App Store

Downloaden im Windows Store

JETZT BEI Google Play

/gamestv24

www.gamestv24.de

Ein Produkt der CMG Computec Media Group

EDLE BOOKAZINES
im Premium-Format

CMG
Computec Media Group
EDITION

DIE URSPRÜNGE

Wie Cosplay entstand und sich zu dem globalen Phänomen entwickelte, das es heute ist

FOTOS, FOTOS!

Mehr als einhundert Bilder aller Cosplay-Genres: Comics, Anime, Manga, Sci-Fi, Popkultur, Videospiel-Helden, TV-Ikonen …

COSPLAY IN DEUTSCHLAND

Ist Cosplay ein Hobby, das in Deutschland noch immer belächelt wird? Unser exklusives Interview gibt Antworten.

… AUF 164 SEITEN!

Die faszinierende Welt der Kostüme und Rollenspiele

Mit Smartphone fotografieren und hinsurfen!

Das Bookazine „Das Cosplay-Buch" ist jetzt überall am Kiosk erhältlich oder einfach online bestellbar unter: shop.computec.de/edition